2005年 总第201期

Popsoft

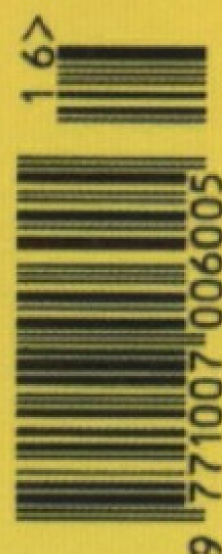
大众软件®



半月刊

电脑应用和娱乐的第一选择

16



ISSN 1007-0060


国际饭店
新世纪百货
上海展览中心
豫园


中国网游　傲世登场
目标在线科技有限公司
客服电话：010—82306868
传真：010—82306885
网址：www.fodonline.com

傲世

ONLINE

目标十年巨献



目标在线 www.object.com.cn

目标软件 www.object.com.cn

FEDERAL 连邦®

绿色网游先锋－久游网

劲舞团
Audition
au.9you.com

出口

马上登入官方网站:
www.9you.com

让我们一起
自由地呼吸音乐吧!





地址:上海市西藏中路18号 港陆广场6楼 (200001) | 电话: 021-63517280 |
传真: 021-63517252 | 客服电话: 021-63601518 | 商务合作邮箱: market@staff.9you.com



寰宇之星

宇峻奥汀

荣获2004年中国台湾游戏之星最佳角色扮演游戏奖

荣获2004年中国台湾游戏之星最佳程序设计奖

荣获2004年中国台湾游戏之星最佳企划奖

荣获2004年中国台湾游戏之星最佳单机游戏铜奖

荣获2004年中国台湾游戏之星最佳原创剧本奖

荣获2004年中国台湾游戏之星人气票选铜奖

荣获2004年中国台湾游戏之星2004年度大奖

即使用永恒的时间来等待

我也想再见你一面

··············

全新续作05暑期震撼登场



寰宇之星

宇峻奥汀

幻想三国志 II

英雄再起风云动，
三派纷争永不休。
神装在身剑在手，
凌空飞渡展轻功。



连招点穴搏身手，
传功阵法心意同。
不计沧桑恩怨事，
一日江湖一岁秋。

真武侠威震神州

江湖OL火爆公测中

武侠世界！
就差你一个



北京八八信息科技有限责任公司　客服电话：010-51672380/51672381
http://www.88joy.com　客服邮箱：as@88game.com.cn

合作渠道

JUNNET

战略合作伙伴
VK Mobile

下期预报

数字码头：智能手机平民化——摩托罗拉A728

实用软件：Longhorn Beta全面评析

专题企划：2005年CHINAJOY本刊上海现场报道

攻城略地：阿猫阿狗2完全攻略

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王棃 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年08月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2005年第16期 总第20



读者俱乐部优惠商品公告

大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

特别说明：

为了感谢读者俱乐部广大会员对本俱乐部工作的支持和理解，我们将推出一些特惠产品，作为回报。另外，如果在我们的邮寄过程中给您带来了一些麻烦，在这里我们向您表示道歉，并希望您能继续一如既往的支持大众软件！

购买特惠产品的俱乐部会员请您仔细阅读如下内容：

1.购买产品前请您仔细阅读产品的价格、数量、性能等信息。
2.如需购买，请您致电88118588-8000或发邮件8000@popsoft.com.cn，并确认登记信息，我们将登记您的预定购买信息。
3.登记预定购买信息内容包括：会员编号，姓名、邮寄地址、联系电话
4.登记购买信息的预定者请您尽快将款汇给我们，我们将在7日内查询您的邮局汇款，收到汇款后，我们将在3日内将您购买的产品回寄给您。如7日内未收到你的邮局汇款，我们将取消您的预定。
5.每个会员限购1套。非会员无权购买。

本期特惠产品：
（仅限大众软件读者俱乐部会员）

魔兽 III 纪念版T恤，限量5件，原价98元/件
惊爆价30元/件



邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036
信封封面请注明“《大众软件》读者俱乐部”活动
咨询电话：010-88118588-8000
周一至周五上午9:00—12:00，下午13:00—17:30
E-mail:8000@popsoft.com.cn

因订阅杂志和购买产品的读者很多，电话繁忙，请您谅解。为了更好服务读者，本俱乐部的电话只接听解答订阅和邮寄的问题，有关产品的问题，请您直接致电产品生产厂家和产品维修电话。

样本 中国邮政汇款单
收款人邮编 100036
收款人 大众软件杂志社 金额 ¥30.00
收款人地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX 邮编 100000
附言：例：购买魔兽T恤

真的不算什么！

新闻总在发生，没有新闻也会有人创造新闻。

今有奇文《内衣皇后表演现场换装》，共赏之。

“在每年一度的Chinajoy展会现场，最抓人眼球的是什么？当然是美丽的Showgirl风采！在本届展会上，上海××更是请来了国际著名品牌内衣模特‘内衣皇后’班底，最直接地让观众感受到最低层的欲望。”

这不是记者的感叹，而是该公司自己官方主页上的一则新闻。这个“让观众感受到最低层的欲望”，当然也不错，只是我搞不清楚，究竟是您本身无法让观众感受到高层次的欲望，还是说您的观众都是喜欢这种最低层的调调。其实这也真的不算什么，比起当街洗澡的促销手段，毕竟我们还是有内衣蔽体的。

接下来的文字更为精彩，“这次××邀请的Showgirl，年纪轻轻却发育得非常好，个个拥有E罩杯的傲人胸围。她们不仅身材火辣，才艺也十分惊人，这几名小女生劲歌热舞。惹火的傲人身材，精致细腻的小蛮腰，火爆丰满的双峰，绝对让观众看个够”。

真是“绝对让观众看个够”，只是我还未看到真人，只看这段文字已经让我面红耳赤了。虽说时代开化了，这Showgirl穿得少些也真的不算什么，但以往说到美女养眼，大多看看脸蛋也就罢了，今天却要活生生地拉着观众往下看，看来想不“低层次”也不行了。

“Showgirl们更具有‘妲己’般的妖艳迷人，举手投足之间，散发出《真××》女主角的独特气质！小小地透露一下，在Chinajoy的《真××》展台上，这些MM们还会为大家表演‘现场换装秀’，绝对刺激噢！”

将年纪轻轻的小姑娘比成“妲己”，要在几十年前，这些Showgirl的家长非来拼命不可，不过“红颜祸水”论已经被彻底批倒了，真的不算什么。但是被“妲己”的妖艳所迷惑的商纣王至今还没有“平反”，不过观众都具有了“最低层的欲望”，当一回商纣也真的不算什么。要说“现场换装秀”的表演的确是“绝对刺激”，只是让观众从上看到下，再从外看到里，观众就是没有“最低层的欲望”也能被挖掘出来了。其实这真的不算什么，因为我敢打赌在这样国家级的展会上绝对出不来裸体的，既然不触犯法律，就没什么大不了的。

其实这些无非是吸引眼球的噱头，不过在依然有人将网游比成“电子海洛因”的今天，如此的文字宣传，且不说孩子的家长看了会做何感想，就是对《真××》这款游戏本身就能起到刺激在线人数的功效么，更不要说对整个网游产业有什么好处了。

不过这在浮躁的网游市场上也真的不算什么。

King@popsoft.com.cn
完成于Chinajoy

注：凡引用文字中的错别字均未作修改。

人人有礼大派送

林晓： 近期我们的活动特别多，所以，如果你发现自己的名字不在下列名单中的时候，千万别难过。关注“读编往来”，参加我们的各种活动，就有机会赢取价值不菲的礼物。对了，还有别忘记常规的评刊与TOP TEN投票，每期都会有不少幸运读者从投票者中抽取呢。

慧眼看幻想，轻松赢大奖
——《幻想三国志贰》有奖活动获奖名单

幻想三国志贰

（找错正确答案见本期杂志104页）





一等奖：奖品为“任天堂NDS”游戏机一台

新疆　王昊桀

二等奖：奖品为“Gameboy 小神游SP”游戏机一台

山东　萧　波　　北　京　方　非

三等奖五名：奖品为“《幻想三国志贰》标准版”一套

（奖品待简体中文正式版发售后邮寄）

福　建　翁传宇　　甘　肃　周伟江　　宁　夏　李若凡

江　苏　蒋野山　　解放军　　张丹峰

TOPTEN 投票幸运读者名单

信投　信投方法与选票见杂志中所夹的读者咨询卡

本期幸运读者将获得瑞星杀毒软件一套以及游戏海报一张

北　京	铁梁汉	山　东	安　敬	河　南	方　郑
吉　林	郑东芳	四　川	庄忠国	陕　西	陈飞跃
贵　州	李家林	辽　宁	王婧蓉	江　西	丁之睿
广　东	赵　凯	山　西	刘湖江	江　苏	杨建功
浙　江	王　雯	云　南	孟　伟	湖　北	张国宏
上　海	赵　盈				





网投　投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

本期幸运读者将获得石器魔法包一套

湖　北	刘定海	河　南	夏照斌	宁　夏	张　杰
湖　南	李　轲	四　川	李　涛	河　北	苏　帅
北　京	李金晨	江　西	郭　辰	新　疆	马　超
河　南	王国诚				



手机投票　　查询网址 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

本期幸运读者将获得如右图所示的礼物中的一件

1350××××630

1367××××042

1380××××348

1383××××364

1391××××685





手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

贺信

《大众软件》杂志社：

欣闻你社的《大众软件》杂志创刊十周年，谨此表示热烈祝贺。

10年来，你社为普及电脑和网络知识，促进信息产业的发展，做了大量工作。希望你社继续秉承办刊宗旨，与时俱进，开拓创新，更好地为大众服务，为我国的科学普及事业和信息产业发展做出新的贡献。



中华人民共和国全国人大常委会副委员长

成思危

2005年7月14日

明基召开2005全球经销商大会

■本刊记者 龙猫（苏州报道）

2005年7月4日，明基2005全球经销商大会（GDM2005）在苏州规划展示馆召开，来自亚太、欧洲、澳洲、美国等多个国家和地区共约700名经销商伙伴及明基高层人士参会。这是继2002年GDM大会举办以来，明基再次于中国苏州召开的全球经销商会议。

会上，明基电通、友达光电董事长兼CEO李焜耀首先致辞。他表示，全球科技产业正在发生巨变，只有善于把握机遇，勇于制定游戏规则，才能在产业决赛中最终胜出。李焜耀举了许多“后来者居上”的例子。他说，喝茶是中国人的传统，但中国最新潮的“茶馆”却是来自国外的星巴克咖啡厅；说唱乐是在黑人中广泛流行的音乐种类，但世界上最顶尖的说唱乐手却是位白人；高尔夫球是流行于白人间的运动，但世界上最好的高尔夫球手是位黑人；在欧美人大行其道的NBA中，身高占第一位的则是中国人。这一系列例子也可用在IT业中，经过收购西门子手机部门等一系列事件，明基证明自己也有在强手如林的IT世界中胜出，成为一流厂商的可能。



明基电通董事长兼CEO李焜耀在GDM2005上致词

李焜耀在会上表示，数字汇流（Digital Convergence）是不可逆转的产业大潮，正在为消费者创造越来越多新奇的、叫人兴奋的体验。明基现在已拥有电脑、通信及消费类电子三大支柱性产业，未来将透过核心技术的整合，逐步推出网络时尚产品（Networked Lifestyle Devices），希望能让消费者过上有品质而又快乐的数字生活。

此外，明基电通总经理暨首席运营官李锡华、友达光电总经理陈炫彬、明基电通电脑策略事业部总经理洪汉青等，分别对明基的笔记本电脑、手机、光存储等业务进行了总结，并发表了未来产品线布局和远景策略规划。同时，来自全球各地的经销商伙伴们也借此机会，就“渠道布建”等议题交流了各自的经验。

除明基高层主管演讲外，会议期间还安排了参观明基生产基地、友达光电工厂、BenQ旗舰店等活动，遗憾的是近期最受关注的手机生产线却并未向媒体展示。明基方面解释说，由于明基的手机生产线同时在为多家厂商的产品代工，出于保密的需要，因此未对媒体开放。

上市信息

柯尼卡美能达“印宝珑”新品发布

7月5日，柯尼卡美能达正式对外发布了由其自主研发的最新打印技术——Emperon（中文名称“印宝珑”）。印宝珑控制器技术区别于以往打印技术的是，从软件及使用人性化方面对彩色激光打印机进行了升级。其控制器具有更加广泛的系统兼容性。


柯尼卡美能达大中华区产品经理赖占虎先生介绍新产品

飞利浦发布多媒体音箱新品

近日，飞利浦电子有限公司在北京举行以“非凡个性彰显 完美聆听体验”为主题的2005年度飞利浦多媒体音箱新品发布会，并在会上一下推出了6款全新产品，分别为MMS177、A3.310、MMS460、MC500、MMS321和SPA7300。

戴尔推出3400MP投影机

7月13日，戴尔公司宣布推出一款迷你型高性能投影机3400MP。重量为1.09千克，原始放映分辨率为XGA级（1024×768），可自动调节以配合输入设备的分辨率。亮度最高可达1500流明，对比度达2100：1。**市场参考价：18 999元。**

波导发布20款手机新品

近日，手机厂商波导发布了20款新品手机，其中包括百万像素摄像手机、MP3音乐手机、MPEG-4多媒体手机以及波导自主开发的指纹识别智能手机及3G手机。新品中具有代表性的产品包括由法国著名品牌LV设计师设计的多易随X8，具备MP3播放功能的M08、M09、M10、M008、MP300等。

索尼可拍照Hi-MD Walkman上市

索尼（中国）有限公司近日推出一款可拍照的Hi-MD Walkman——MZ-DH10P。配置了1.5″TFT彩色LCD、内置130万像素、CMOS数码相机、4倍数码变焦，支持播放MP3、ATRAC3plus和Linear PCM（线性编码方式）音乐文件。

东芝笔记本电脑新品发布

近日，东芝在北京发布了最新的9款笔记本电脑新品，分属三大系列：Satellite系列、Portégé系列、libretto系列。Satellite系列是当前笔记本电脑市场上最早采用第二代英特尔迅驰移动计算平台的主流机型之一。Portégé系列以“东芝尖端安全防御电脑”的姿态上市。



精英P4M800-M7主板暑期亮相

日前，精英电脑向市场推出了采用VIA P4M800芯片组，基于Intel LGA775平台且支持AGP 3.0规范的P4M800-M7主板。该产品采用P4M800芯片组，支持超线程，800MHz前端总线频率，提

用友小型管理软件进驻连邦

■本刊记者 龙猫


北京连邦软件股份有限公司高级副总裁林粤（前排左一）、用友集团小型管理软件事业部副总经理孙国平（右一）为全国经销商授牌

2005年7月8日，软件渠道商北京连邦和财务管理软件厂商用友在北京举行战略合作签约仪式。根据协议，连邦成为用友在国内首个行业增值合作伙伴，与用友共同推动小企业管理软件的销售与服务。当天，用友集团小型管理软件事业部副总经理孙国平、北京连邦软件股份有限公司高级副总裁林粤以及30多位连邦优秀专卖店和骨干经销商总经理参加了签约及销售商授牌仪式。

在会后的专访中，孙国平表示，随着国内中小企业数量的快速增长，小型管理软件市场规模日益攀升、市场潜力迅速释放。但是，许多小企业在信息化过程中经常会感觉茫然，对管理软件带有神秘感，往往不知从何开始。用友此次以店面销售的形式推出小企业管理软件的目的，主要是为了更方便直接地帮助这些小企业建立信息化平台。与以往软件销售模式不同的是，用友将对连邦的相关销售人员进行专业售前培训，其内容包括如何吸引客户采用用友的产品、对软件的售后和支持等。孙国平说，对于现在的软件产品市场来说，最重要的不是卖什么，而是怎么卖。虽然小企业管理软件利润相对较小，但由于市场基数较大，通过细分市场，使会增加利润空间。当记者提出，这些培训后的销售经验是否会同时被用在其它公司软件产品的销售过程中时，孙国平认为这一点并不需要担心。他说，各厂商的软件产品都有各自的特点，用友软件的销售模式和经验并不一定适用于其它厂商的产品。

林粤则对记者表示，连邦在全国拥有500多家专卖店、800多家核心经销商、10 000多家连锁网吧，并刚刚推出电子商务平台——软件星空；可在线销售包括操作系统、商务管理、财务软件、工具软件、教育软件、游戏软件、娱乐点卡等商品，并开通了数十款银行卡的在线支付功能，能为北京、上海、广州、沈阳、武汉、成都、西安、杭州等城市的用户提供送货上门服务，这一系列条件为此次合作打下了基础。林粤说，连邦希望借助此次合作机会，与用友互取所长，提升自身形象。连邦以往给人的印象是软件连锁店，是渠道商、销售商；而此次与用友合作，连邦更多扮演的是服务商的角色。增值源于服务，这对于连邦来说，无疑是一种进步。

此外，据了解，用友将来可能会将更多的软件产品植入连邦渠道，让连邦协助用友完成产品在全国范围内的销售、售后服务等工作。如果这些说法属实，那么此次合作很可能就是双方全线深入合作的“序曲”。

供2个最高支持2G的DDR400内存插槽，并在主板PCI Express架构之上引入了对AGP的支持，为正在抉择性能或是价格的消费者提供了新的选择。

市场参考价：550元。



前沿技术

七彩虹450高外频主板出炉

近日，七彩虹支持450高外频，支持AMD即将推出的64位Sempron的全新BIOS已研发成功。此款BIOS令其旗下的超频主板K8T800超频能力进一步提升。Sempon 2600+在普通风冷情况下，突破300外频，达到了325，频率从1.6G升至2.6G。

半月看点

IBM指挥与技术支持中心揭幕

2005年7月11日，IBM全球服务（中国）有限公司宣布，位于中国深圳市的指挥与技术支持中心正式揭幕。该中心位于深圳的高科技园区，面积3000平方米，开始可容纳300个席位，并预留随客户需求而进一步发展的空间。

第三届软交会闭幕

2005年6月29日，在大连举行的第三届中国国际软件和信息服务交易会（简称“软交会”）顺利闭幕。据统计，本届展会的专业观众总数超过3万人，展会期间共有近200家企业的300个项目达成成交意向。

数字艺术行业认证标准出台

“全国计算机数字图形图像应用技术等级证书”项目，日前已由教育部考试中心与北大方正集团公司共同推出，7月6日双方为此召开了新闻发布会。据保守估计，目前我国此类专业技术人才缺口在30万人以上。

PayPal携手银联登陆中国市场

7月11日，贝宝中国网站（https://www.paypal.com.cn）正式开通。与此同时，贝宝与银联电子支付服务有限公司（ChinaPay）建立战略伙伴关系，在支付渠道和商户共享方面开展全面合作。网易和TOM在线成为贝宝首批合作商户。

赛门铁克推出反间谍软件解决方案

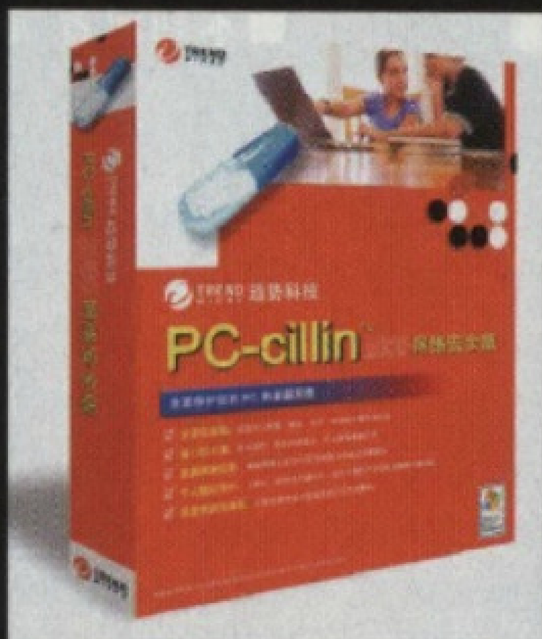
7月14日，赛门铁克宣布推出全面集成的互联网安全解决方案，为家庭用户提供广泛的防范间谍软件、广告软件及其他互联网安全威胁的能力。这一新功能现已集成到诺顿网络安全特警之中。

精英结盟联想挺进海外市场

7月13日，精英电脑（ECS）在北京宣布进军海外服务器ODM市场，并与联想（Lenovo）结盟共同开启服务器技术产品领域的合作，双方均派出在服务器主板和系统设计上最富经验的负责人参与合作。

PC-cillin 2005“梅开三度”

■本刊记者 生铁



2005年1月20日，趋势科技PC-cillin 2005网络安全版产品正式在中国大陆上市。这是趋势科技自2000年、2002年两度进入国内PC杀毒软件市场后，在这一领域的“梅开三度”。目前，PC-cillin 2005网络安全版的暑期促销活动正在展开。记者就一些读者感兴趣的问题对现在北京的趋势科技个人消费市场部门的销售经理王晓炜进行了采访。

大众软件：除了大家耳熟能详的趋势科技的一些基本情况外，您能否向更多的国内个人用户介绍一下PC-cillin嘛？

王晓炜：在2000年之前就成长起来的电脑爱好者们，他们虽然不熟悉趋势科技，但一定知道PC-cillin。所以说一些老用户对我们的这款单机产品应该还是有感情的。而新一代电脑用户也不妨将PC-cillin 2005当作个人用户网络安全领域的一个新品牌。具体到这款产品的优势和特点，我认为一是无线的防护。它有针对迅驰技术的安全解决方案。第二，当我们的个人用户建立起一个由几台电脑组成的小型局域网络后，所有的电脑都可通过PC-cillin在一台电脑的安装和升级来完成。它的第三个特点是对系统的占用非常低，并且同时具备了防毒、杀毒、反间谍软件、反垃圾邮件等多种功能。

大众软件：众所周知，趋势科技在企业级产品的推广和服务上，有不少先进的解决方案。那么针对国内的个人用户市场，趋势已有、或者即将有哪些在推广和服务方面的举措呢？

王晓炜：单机产品的服务相对企业级产品而言，在服务上还是比较简单的。其他厂商拥有的E-Mail、电话技术支持等服务手段，我们也同样具备。推广上，虽然趋势是一家国际厂商，但是在国内市场上，我们依然遵循国内市场的规则。各种营销手段的运用包括渠道的推广手段，趋势都具有相当丰富的经验。至于我们的推广效果如何，可以请用户来评判。

大众软件：PC-cillin 2005预期在国内安全软件市场上占到多大的份额？

王晓炜：目前国内的安全软件市场上，几家公司产品的市场占有率已经比较固定了。趋势科技在今年推出PC-cillin 2005，其实还是想将它当作推广市场品牌的载体之一，通过个人市场的发展带动企业级市场的发展，而不仅仅是对单机市场占有率的追求。我们希望到明年初的时候，能拥有整个国内市场2%-5%的占有率。

大众软件：关于PC-cillin 2005，您还有其他要对我们读者说的话嘛？

王晓炜：我想对《大众软件》读者说的是，趋势科技非常重视PC-cillin在国内的发展。读者朋友们如果有机会，不妨先尝试一下PC-cillin的短期版本。它对资源的细分和对系统的占用，相信都会给你留下全新的印象。P

促销新闻

爱可视主流MP4

近日，全球移动多媒体行业技术专家和领导者爱可视（ARCHOS）公司宣布，从7月1日起将其旗下全球最迷你MP4掌上影院产品Gmini400的销售价格从3999元调到2990元。同时，爱可视将其全球最经典MP4机型AV400价格调至4990元。

财　　报

苹果电脑公司公布财季报告

7月13日苹果电脑公司宣布了截止6月25日的2005财年第三季度的财务报告，这是苹果电脑公司有史以来营业额和盈利最高的财季。第三财季，苹果电脑公司纯利润达3.2亿美元，而去年同期的纯利润为6100万美元。第三财季的总收入为35.2亿美元。

金山毒霸 病毒预报

近期较为活跃的几个病毒

“IE幽灵（Troj.PSWHtml） **威胁级别：★★**。该病毒是利用IE浏览器进行偷盗的木马病毒。当用户浏览网站时，该病毒可盗取用户在浏览器中键入的用户名和密码，如利用IE浏览器登录在线邮箱或论坛的用户名和密码。

天堂木马Lineage **威胁级别：★★**。这是一个天堂游戏的木马病毒。该木马通过监控天堂游戏客户端程序的窗口，使用钩子技术来窃取用户的帐号密码等信息。

本月重点关注的历史性病毒

“Mytob新变种bi”（Worm.Mytob.bi） **威胁级别：★★**。该病毒会收集邮件地址，并将病毒作为附件发送给邮件接收者。邮件以某些反病毒厂商的名义提示附件没有病毒，使得病毒邮件的欺骗性大大加强。病毒会下载病毒文件到本地机器上执行或等待接收黑客发送来的命令；禁止用户访问一些反病毒网站和更新反病毒软件。

本月重点关注的新病毒：

“信号”（Troj.singlebank.c） **威胁级别：★★**。该病毒是一个网银木马。它通过钩子技术监视用户的上网记录情况，轻易盗取用户的银行卡帐号和密码，通过捆绑到一些正常的工具软件中，或利用Web的漏洞进行传播，对于信息的收集不是利用以往的邮箱方法，而是直接传输到指定的Web地址。

“破坏之神”（Worm.sysKiller） **威胁级别：★★**。这是一个通过电子邮件传播、具有极大系统破坏力的蠕虫病毒。病毒发作时的特征：1.弹出对话框Error:Error while running this file。2.被感染的用户系统速度明显变慢，鼠标键盘操作不便，任务管理器、注册表等不可使用。

金山反病毒急救电话：010-82331816
请登录db.kingsoft.com免费查杀最新病毒



冤家宜结

■本刊记者 龙猫

当AMD把长达48页的诉状递上美国联邦地区法院，对英特尔提起反托拉斯诉讼案，并在包括《纽约时报》、《华尔街日报》、《华盛顿邮报》等世界知名大报的显著版面，以整版广告的形式痛陈英特尔利用种种见不得人的手段对自己的“百般迫害”时，无数业内知名人士、评论家和法律顾问便都早早搬好小板凳坐在法庭门口，等着看这对冤家的好戏上演。

IT业里有竞争关系的厂商数不胜数，可真正称得上“冤家”的却只有那么几对；而即便是冤家，也有各自不同的斗争方式。比如ATI和NVIDIA，尽管两家公司也都恨不得将对方除之而后快，但实际上做的多半只是相互讥讽、拆台这等嘴上功夫。毕竟两家厂商实力基本相当，在舆论上给对手造成一些困扰就可以，谁也没必要无缘无故放着技术和市场这些“正经事”不做而以命相搏。但AMD和英特尔却不同——至少从规模上来说，两家公司就完全不是一个“重量级”的。英特尔经历了多年的技术和财富积累，举手投足间便能决定许多下游厂商的生杀大权；与之相比，AMD呼风唤雨的本事就差了很多，于是理所当然地成了受气包，这从其提出的这份“血泪控诉”中便可知一二。

在AMD官方网站刊登的这份诉状中，长长地列出了英特尔为维持其垄断地位而使出的各种手段，其中部分内容节选如下：

强迫其主要的客户如戴尔、索尼、东芝、Gateway和日立与其建立只用英特尔产品的排他性交易关系，以排除AMD为条件换取直接的现金付款、歧视性的定价或促销补助。

根据业内报告并经日本的JFTC证实，为了让戴尔和东芝不与AMD作交易，英特尔向它们支付了巨额的资金。

为了与索尼建立排他性关系，英特尔向其支付了数百万美元。AMD的索尼业务份额从2002年的23%降低到2003年的8%，最后到了0%，并且今天仍然是0%。

强迫其他主要的客户如NEC、Acer和Fujitsu与其订立部分排他的协议，以客户同意严格限制甚至完全放弃向AMD购货为条件，给回扣、补贴和市场开发费。

扬言对使用AMD计算机平台的客户进行报复，特别是在有重要战略意义的市场部分，如商用台式机。

时任康柏首席执行官的Michael Capellas在2000年说，由于给AMD的业务量过大，英特尔扣压了其重要的服务器芯片的交货。他对AMD表示不得不停止向AMD购货，并将之比喻为像是“有枪对着他的脑门”。

因为Acer支持了AMD的Athlon 64发布活动，时任英特尔首席执行官的Craig Barrett以“严重后果”威胁Acer的董事长。这与英特尔莫名其妙地拖延支付它欠Acer的1500万到2000万美元的市场开发资金同时发生。结果，Acer于2003年9月退出了发布活动。

很显然，这份诉状表明AMD多年来一直在处心积虑地收集英特尔垄断的证据。尽管英特尔对此诉讼中提出的问题予以坚决否认，但随着英特尔在日本被裁定违反了日本反垄断法，欧盟委员会也对英特尔进行类似的反垄断调查，也让旁观者多少看出了一些端倪。毕竟，事情究竟做没做过，只有当事人自己心里最清楚。AMD之所以选择这一时间提交对英特尔的诉讼，或者是因为AMD认为自己收集的证据已经足够周全，时机足够成熟，是该打一场翻身仗的时候了；或者是因为AMD对英特尔的一再压榨已经忍无可忍，愤而将其推上法庭；而还有一种可能，就是AMD希望能借此机会引起社会各界对自己的同情和关注——无论这是否是AMD的本意，这次轰轰烈烈的诉讼的确让AMD一夜之间就名声在外了。AMD选择以“反垄断”的名义控告英特尔无疑是明智的。一方面，唯有以“垄断”为名，借助法律手段，才有可能扳倒这个比自己强大得多的对手；另一方面，在“垄断”下面加上“危及行业的公平竞争”这一副标题，更能唤起相当一部分用户和IT厂商的舆论支持。

AMD的CEO海克特鲁尔兹说，我们至少希望用户听说过AMD——这句话听起来充满了委屈和无奈，但事实上的确有很多行业外的用户从来都不知道AMD这个名字代表的是什么意思。英特尔的压制固然是一大因素，而AMD自己也必须正视自身存在的问题。以中国市场为例，早在20世纪90年代中后期，英特尔就开始在中国拼了命地宣传“intel inside”和“奔腾”这些深入人心的品牌形象，AMD却至今也没能为中国用户想出一个琅琅上口的品牌标识。除了老练的市场手腕外，英特尔中国分公司也经营得有声有色。比如将IDF中国论坛列为IDF的重要组成部分、与联想合作成立研究中心等，无不让人感到这家公司对中国市场的重视，也间接显示出英特尔十分擅长借助一切手段提升自己的形象。反观AMD，在很长一个时期内，AMD在中国市场的宣传不到位，使自己的产品信息无法传递给最终用户，导致许多用户甚至没机会听说AMD这个名字。而AMD中国分公司直到去年才正式成立，其过程也一波三折，让人不得不质疑AMD的战略眼光和公关能力。另外，AMD在对英特尔的诉状中将世界几大顶尖PC厂商也都推上了风口浪尖，直指它们收取了英特尔的巨额贿赂和回扣，使这些厂商陷入尴尬的境地。AMD如此做法难保不会变成三叉戟，不仅刺伤了英特尔，也砍伤了自己的重要客户，进而影响自己和这些厂商今后的合作关系。

无论怎样，从诉讼提出开始，AMD在某种程度上就已经胜利了。英特尔如此费尽心机地打压AMD，最大的原因无非是它感到了AMD对自己的威胁。从K7时代开始，AMD的处理器性能便开始一次次超越英特尔，而在64位CPU的推广上更被AMD占了先机。随着AMD和各厂商合作的加强，从处理器到芯片组的产品线也越来越完善，采用AMD产品的PC厂商也越来越多。最近，更有国外媒体爆出英特尔顶级架构师Scott Breach将跳槽到AMD——对于这对冤家如火如荼的竞争态势来说，这无疑是火上浇油。

虽然都说“冤家宜解不宜结”，但“没有永远的朋友，也没有永远的敌人，只有永远的利益”这段话放在这里或许更加适用。尽管如果诉状中说法属实，作为世界第一大芯片厂商，英特尔的如此做法未免有些不入流，但这个世界本就没有任何公平可言。所谓商场如战场，在这个行业里，技术、财力和一定程度的使坏手段更有发言权，公平和道德只是相对弱小的一方拿来捍卫自己“领土”和尊严的最后武器罢了。对一些巨无霸型的强者来说，无论法律如何保护创新，反对垄断，他们总会在法律无暇顾及的角落里寻找一切机会和自己的竞争对手结为冤家，想尽办法把它们打烂、压扁，使其永世不得翻身，无法再和自己作对。这个社会就是这样现实——在金钱至上、利润第一的行业法则下，你还和我提道德干什么？

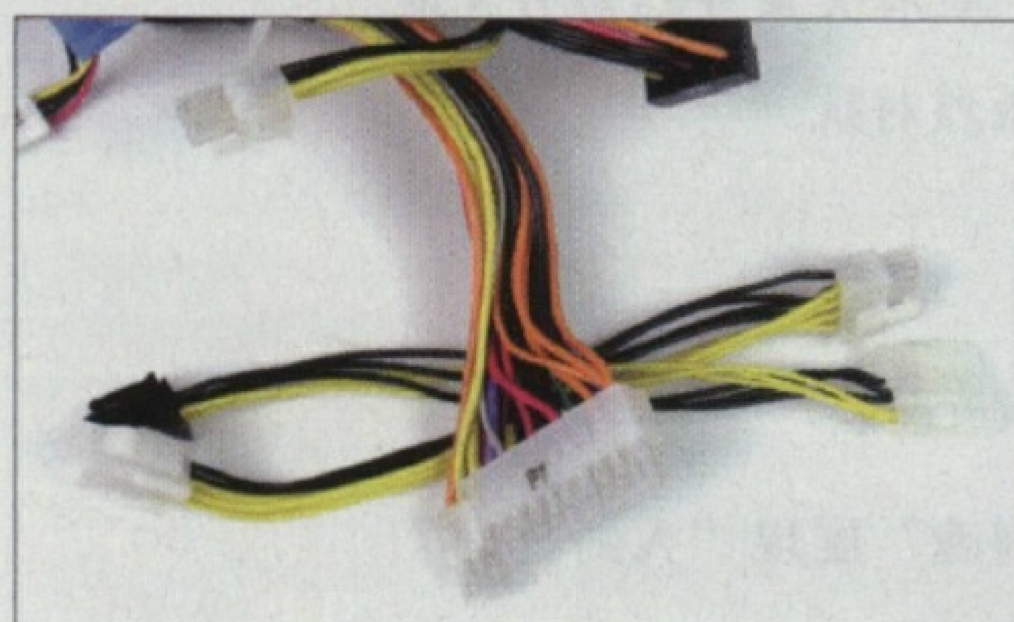
迎接BTX时代？
——Tt BTX-450电源

■晶合实验室 魔之左手



随着Intel新一代处理器和芯片组产品的发布，PCI-E、SATA、DDR2等新一代标准逐渐走向主流。同时，为解决各配件的供电问题，电源接口也在不断进行更新，且实际功率的需求量也不断上涨，Tt（ThermalTake）推出的BTX 450电源便是一款针对目前需求的产品。

Tt BTX-450是一款符合Intel的ATX 12V 2.0规范的电源，但为了支持新老接口标准，在输出接口方面进行了灵活的设计，与主板连接的主电源接口为20+4针设计，可进行拆装；主板辅助供电接口则提供了4针转6针接口，另外还有用于显卡供电的6针转接连线。这款电源提供了6个4针D型接口、2个小4针软驱接口及2个SATA硬盘电源接口，所有接口都有40cm以上的连线，对使用大型机箱的用户来说非常体贴，而且大部分连线都进行了捆扎，便于布线并减少了缠绕。BTX-450电源采用底部大直径风扇和背面镂空设计，在立式机箱中，其风扇位于系统顶部，可将最上层的热空气通过电源背面抽出机箱；由于采用了12cm的大直径7叶风扇，因此在保证风量的同时其运行噪声并不大，电源风扇还带有炫光，使用透明机箱时能表现出绚丽的效果。

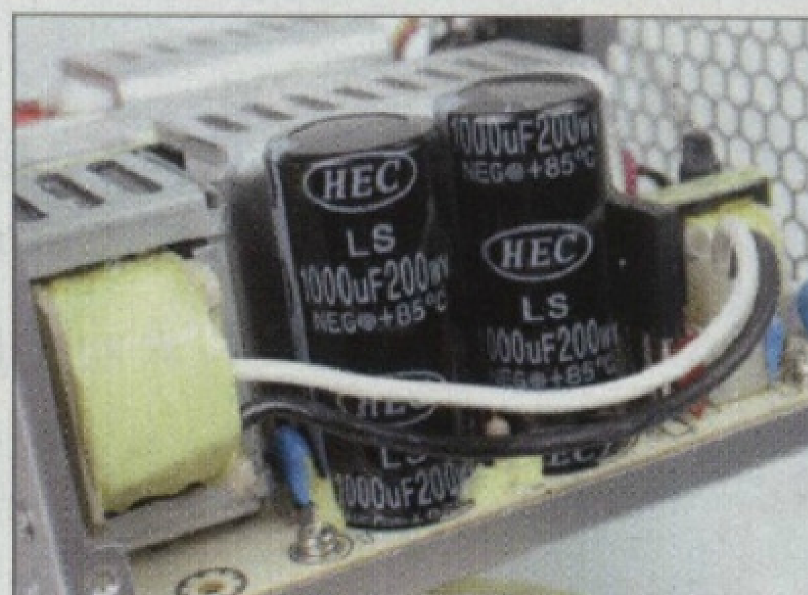

多种转换接口

这款电源的外壳采用0.8mm钢板制造，使用被动式PFC，滤波电路中包括2颗1000μF的大型电容，其散热片相当厚实，结构简单，散热面积并不大，好在大直径电源风扇可直吹整个电路板，因此散热不成问题。它的额定输出功率标称值为400W，最高输出功率为500W。需要注意的是，它是一款ATX 12V 2.0标准的电源，因此在+5V输出方面的能力并不强，但+12V的输出则进行了进一步加强，甚至采用了分路输出设计，以保证CPU和周边设备（特别是显卡）的供电。BTX-450标称输出能力如右表。

输出电压	输出电流(A)
+12V (CPU)	15
+12V (I/O)	14
+5V	28
+3.3V	30
-12V	0.3

在这款电源的套装中还包括一个12cm直径的机箱风扇，更特别的是它配套了前置转速调节器，可分别对机箱和电源风扇转速进行调节，以进一步降低系统噪声。

厂商：ThermalTake	上市：2005年7月
售价：450元	
附件：电源转换接口、电源线、机箱风扇	
推荐：高级DIY用户	咨询电话：010-82883159



高达1000μF的电容

我们在测试系统中采用i945P主板、Intel P4EE 3.73GHz处理器超频至4GHz，DDR2 533内存512MB×2超频至667MHz及ATI RADEON X800 Pro显卡，并安装有一块IDE硬盘（系统盘）、2个串行ATA硬盘及一台光驱，在此基础上测量其实际输出电压。由于电源提供的输出线较多，这些设备都可使用单独的电源联线，可保证各设备的供电稳定性。在测试中我们采用Super π和3DMark05进行长时间的循环运行测试，系统的稳定性、电压的稳定性和电源的温度都非常出色。


配套机箱风扇和前置转速调节器

电压标准（V）	+3.3	+5	+12
实测电压（V）	+3.362	+4.919	12.564～12.625





无论将这款Tt BTX-450电源看作BTX的先锋产品，还是ATX的收尾之作，它都是相当称职的，电源设计水平和性能表现都很高。唯一遗憾就是价格同样很高，不过对于有条件的用户而言，它仍是相当值得考虑的产品。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

amster! www.jamster.cn

Jamster! 手机俱乐部

响你所想 铃动心灵

本周重磅之星 小鸡甜甜

斓手机铃声

	和铉铃声	MP3真音铃声
) 小鸡甜甜（原唱版）	MC1501	MC1511
小鸡甜甜（口哨版）	MC1502	MC1512
疯狂青蛙（原唱版）	MC1503	MC1513
小恐龙佛利	MC1504	MC1514
调皮波斯猫	MC1505	MC1515
红粉小猪	MC1506	MC1516
糟糕先生	MC1507	MC1517
老鼠司马奇	MC1508	MC1518
Jamster! 锐舞	MC1509	MC1519
) 滑板酷熊	MC1510	MC1520

小鸡甜甜特色专区

精美待机彩图



JG1501




JG1502 JG1503




JG1504 JG1505

我很小 可是我很温柔!

特效铃声

	内容编号		内容编号
小鸡甜甜	MC1521	小星星，亮晶晶	MC1524
小鸡甜甜（混合版）	MC1522	甜甜舞曲	MC1525
甜甜的夏天	MC1523	小鸡摇滚乐	MC1526

无限手机动画



JG1506



JG1506

美待机彩图

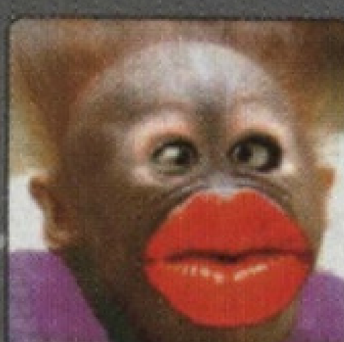
Snufflebears® All Rights Reserved. Provided by conVISUAL.



D1501



AD1502



AD1503



AD1504



AD1505



AD1506



AD1507

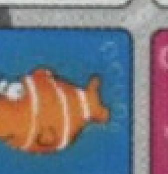
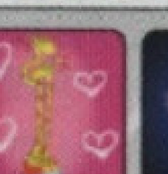


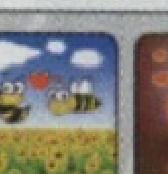
AD1508



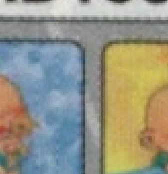











509 AD1510 AD1511 AD1512 AD1513 AD1514 AD1515 AD1516 AD1517 AD1518 AD1519 AD1520 AD1521 AD1522 AD1523 AD1524

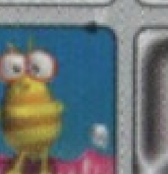


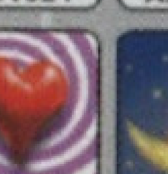










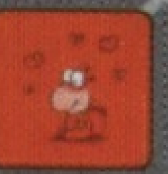





525 AD1526 AD1527 AD1528 AD1529 AD1530 AD1531 AD1532 AD1533 AD1534 AD1535 AD1536 AD1537 AD1538 AD1539 AD1540



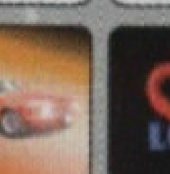
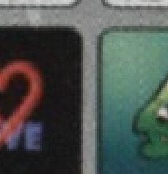











541 AD1542 AD1543 AD1544 AD1545 AD1546 AD1547 AD1548 AD1549 AD1550 AD1551 AD1552 AD1553 AD1554 AD1555 AD1556

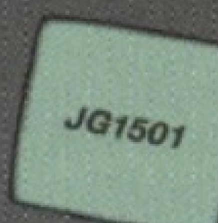
彩图铃声下载方法

中国移动用户（支持GPRS手机）发送图片代码到 **800202**

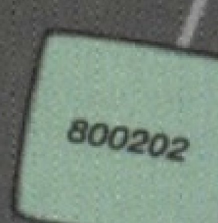
例如要下载图片"小鸡甜甜"（"小鸡甜甜"图片代码为JG1501）



① 写短信



② 发送到



③ 下载成功!

无限手机动画



JG1509






JG1510 JG1511 JG1512 JG1513

nster!手机俱乐部 客服电话 010-82518478 15元/月 京ICP证020206号 北京联丰通信技术有限公司 本
所有服务订阅在3个月内有效，到期后服务定制将发生更改，恕不另行通知。退定发送 0000 到8002

让你的桌面更酷
——冲击波SC-2111多媒体音箱

■晶合实验室 别理我

厂商： 冲击波　**上市：** 2005年6月
售价： 430元
附件： 保修卡、相关音频连线
推荐： 追求时尚外观的家庭用户
咨询电话： 010-82848111



冲击波的SC-2111是一款定位高端的2.1多媒音箱，外观设计和制作工艺都比同品牌的普及型产品高出一个档次，金属振膜（高频扬声器）、功率储备等设计意味着它比较适合视频欣赏、游戏等应用。



铝合金底座

SC-2111巨大的低音炮和纤细的卫星音箱有着强烈的视觉对比，黑色与银灰色的色调搭配也符合当前时尚品味，整体效果令人满意。卫星音箱身材修长，从侧面看箱体为一道漂亮的弓形弧线。音箱底部有铝合金底座，箱体制作工艺较精致，但一些细微之处还有待完善。SC-2111的卫星音箱采用了3个独立的高音单元——上下两个2英寸单元和中间的1英寸单元。值得一提的是，中间这个1英寸的高频单元采用钛合金振膜，金属振膜的音色特点是冷艳，解析力较高，强调听觉刺激，非常适合回放摇滚乐及表现战斗性的音效场景；但这类扬声器通常不太适合长时间聆听，因为较重的数码味会让许多人感觉不适。


卫星音箱的单元

冲击波SC-2111的低音炮体积硕大，重量也不小，圆形烫金工艺面板精致而独特；大多数同类产品将操控键钮放在音箱背部，SC-2111则把它们放在正面以方便用户使用。其低音炮采用6.5英寸低频单元，面向地面，据称该设计可增强低频弹性，下潜深度也能得到提高；低音炮底座覆有钢琴漆，以保证箱体视觉效果的统一。SC-2111的运算放大器为F4558，2颗TDA2030A和2颗D2030A芯片组成功率放大器，电源变压器最大输出功率为60W，滤波电容为2颗6800μF电解电容，从功率配置来看基本达到标称水准。


硕大的低音炮

SC-2111的低频单元显得比较“紧”，低频需长时间煲箱才能得到改善；高频表现基本符合之前的分析，解析力不错，音色偏冷偏硬，虽然采用了金属振膜，但上探能力有限；中频表现一般，我们认为其扬声器的分频设计应进行一下调整，以提升人声表现力。我们使用《悲情城市》曲目对这款音箱的低音炮进行了特别的煲箱处理，效果有明显改善，总体来看大尺寸的低频扬声器并没给SC-2111带来额外的好处。


喷涂了钢琴漆的底座



作为一款定位高端的多媒体音箱，冲击波SC-2111在外观设计方面做得不错；从音频表现来看，它没有给我们留下太多印象，较大的功率让它有充足的“肺活量”，但反应略显慢，应付那些动感十足的鼓乐有些吃力，而对需要通过低频烘托气氛的应用如游戏、DVD大片播放则比较合适。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★☆

个性一族——多彩游戏王MG430机箱

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商： 多彩科技　**上市：** 2005年6月　**售价：** 540元
附件： UV灯管、固定螺丝　**推荐：** 标榜个性的用户
咨询电话： 0755-27394136

一个只是用来容纳电脑配件的“铁盒子”，已发展成为今天要符合各类认证标准、外形美观的产品，这便是电脑机箱。机箱是在整机中服役较长时间的产品，一款好机箱不仅可为电脑配件提供良好的散热环境，也会为家居增添更多色彩。从不被重视到精挑细选，机箱也变成了用户购机时重要的配件之一。

多彩科技推出的“游戏王”MG430机箱，是为年轻时尚一族量身打造的：火红色造型怪异、棱角突出的前面板，配以超大的蓝色指示灯与黑色底面，酷似多年以前动画片中的变形金刚；镂空的透明侧面板，奇异的图案让人浮想联翩。侧面板安装有12cm静音彩色风扇（也是CPU专用散热通道），在运行中发出亮丽的彩色旋律。为了能更好诠释“游戏王”3个字，将炫酷的感觉进行到底，机箱内部还安装了三色炫光UV灯管，使电脑不但是工具，而且也是一件夺目的艺术品。它在PCI挡板处附有开关，可在机箱外随时控制灯管的开关。



三色炫光UV灯管

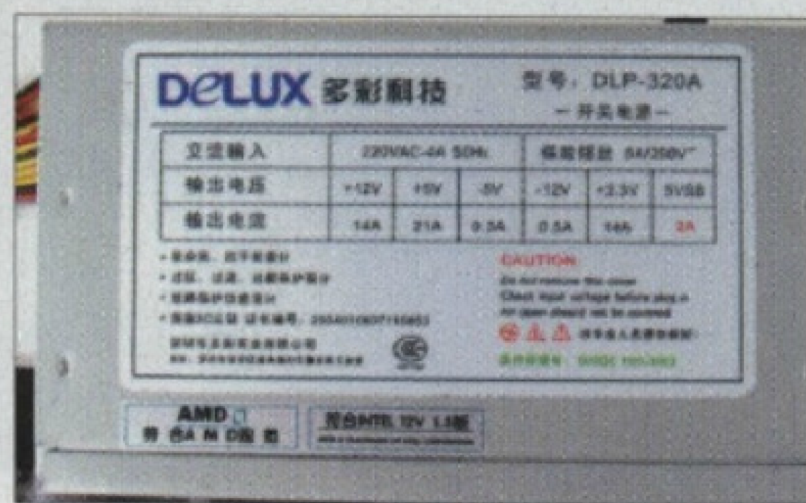
游戏王MG430是一款普通ATX机箱（尺寸为490mm×210mm×455mm），宽敞的内部空间可容纳较多设备，兼容符合ATX规范的各种尺寸主板与标准开关电源。机箱表面材料的处理得很光滑，美观大方，但容易留下指纹，如有刮蹭痕迹也会比较明显。0.6mm的镀锌钢板略显单薄，整体构架上还算稳固。它的扩展能力很强，提供了4个5.25英寸光驱位与6个3.5英寸硬盘位，可满足不同用户的需要。加长箱体设计为硬盘与主板之间提供了足够安装距离，避免设备冲突，也为用户提供了一定升级空间。



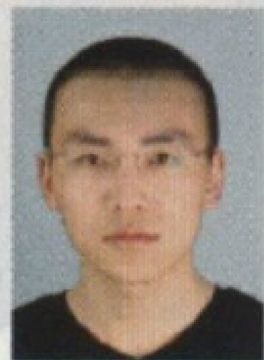
充足的扩展仓位

游戏王MG430号称是一款“38度机箱”，散热设计自然是重中之重。除侧面的12cm静音风扇外，它的背部还预留了两个8cm风扇位，用户可自行添加风扇，加强整机散热。游戏王在固定主板与光驱、硬盘等设备时并未采用流行的全免螺丝设计，需要工具辅助，操作起来较繁琐；但这样的设计便于安装一些在免螺丝机箱上难以安装的设备，如硬盘热管散热器、风扇调速器等。

送测机箱配备的电源为多彩自家的龙卷风DLP-320A，这与多彩官方网站上所介绍标配龙卷风DLP-380A不一样，不知是厂商产品信息登录错误，还是产品变更没有及时更新网站内容；据厂商介绍说最新一批机箱均改配388A电源。作为一款通过3C认证的产品，龙卷风DLP-320A采用被动式PFC，具有完整的一级和二级EMI电路；但铭牌上并没有标示出实际功率与最大功率，在多彩网站上也查询不到相关信息。从铭牌上给出的电流信息来看，这款电源的功率并不大，应当在250W左右。龙卷风DLP-320A电源提供的D型四针接口只有4个，配在游戏王MG430这个拥有强大扩展能力的机箱上，多少有些不够用。



电源标注



多彩游戏王炫酷的外观为崇尚个性的年轻一族提供了展现自我的选择，“压克力”有机玻璃侧板使得其外观更漂亮，但同时会对电磁屏蔽能力有一定影响，如何取舍就是见仁见智的问题了。另外我们希望厂商能为这款扩展能力很强的机箱提供更高规格电源的选择，以满足诸多设备的供电需求。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★☆

轻骑兵®

HTTP://WWW.HUSSAR.NET

V23SE

• THE AUDIO EXPERT •

轻骑兵V23se真正做到无须煲机。

开箱即精彩

真材实料的扬声器单元。
LM1875免前级电路设计。
全对称布线、隔离式进线电路设计。
增加一阶分频器。
15毫米超厚板材、大功率电源供应、
真正做到无需煲机，开箱即精彩。





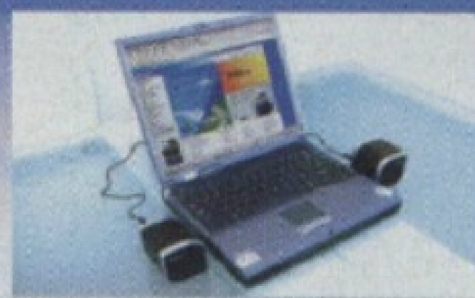


它体积小巧、造型优雅，外壳全部采用铝镁合金制造，工艺细致精湛，采用两只小口径、大功率优质全频带扬声器单元。配上专门为其设计的只有普通U盘大小的USB数码功放，通过USB接口直接供电，无须外接电源。

让我们随时随地都可以分享快乐！

无论我们身处何地，TravelMUS X10依旧可以给您与同伴带来惊喜万分的音响效果。







TRAVELMUS X10

立体声旅行音箱

①

销结束前购买V23SE的用户，（7月25日至8月25日期间）
录官方网站http://www.hussar.net注册个人信息，注册成功者可以获得
重惊喜：
+198元可获得零售价为398元的轻骑兵FM880无线车载音乐台一套；
可享受"1+2"共三年免费质保，并自动成为VIP用户。

②

促销结束前购买X10的用户，（7月25日至8月25日期间）
登录官方网站http://www.hussar.net注册个人信息，
注册成功者自动成为VIP用户，并获得两重惊喜：
A、配套的低音炮X10W上市后，
在享受优先购买的同时还可以享受6折优惠。
B、+198元可获得零售价为398元的轻骑兵FM880无线车载音乐台一套。

C3900

• THE AUDIO EXPERT •



有黑、白、银三种颜色可供选择。

③

形精致典雅，简约大方，融入当今流行的曲线美，使C3900无论音质是外形均体现出非凡的品质。采用优质扬声器与线材，做工考究。色表现突出，定位准确，不拖拉。中高音清脆悦耳，低音强劲有弹。
在活动期间（7月25日至8月25日期间）购买C3900的用户，

可享受超值价198元！（原价260元）

数量有限，购完为止！



C300Q

属于你的

有红、绿、橙、银、白、黑
六种颜色可供选择。

④

低音炮采用的是传统的长方形箱体造型、后倒相结构。卫星箱采用高强度塑料制造的半球形结构，下面用三只圆球形的脚支撑，扬声器前方则使用弧形的金属面网遮盖。放在桌面上，宛如一个三脚落地、仰面向天的圆润小精灵。



2005盛夏时节 活动时间：7月25日～8月25日

轻骑兵音响热卖！

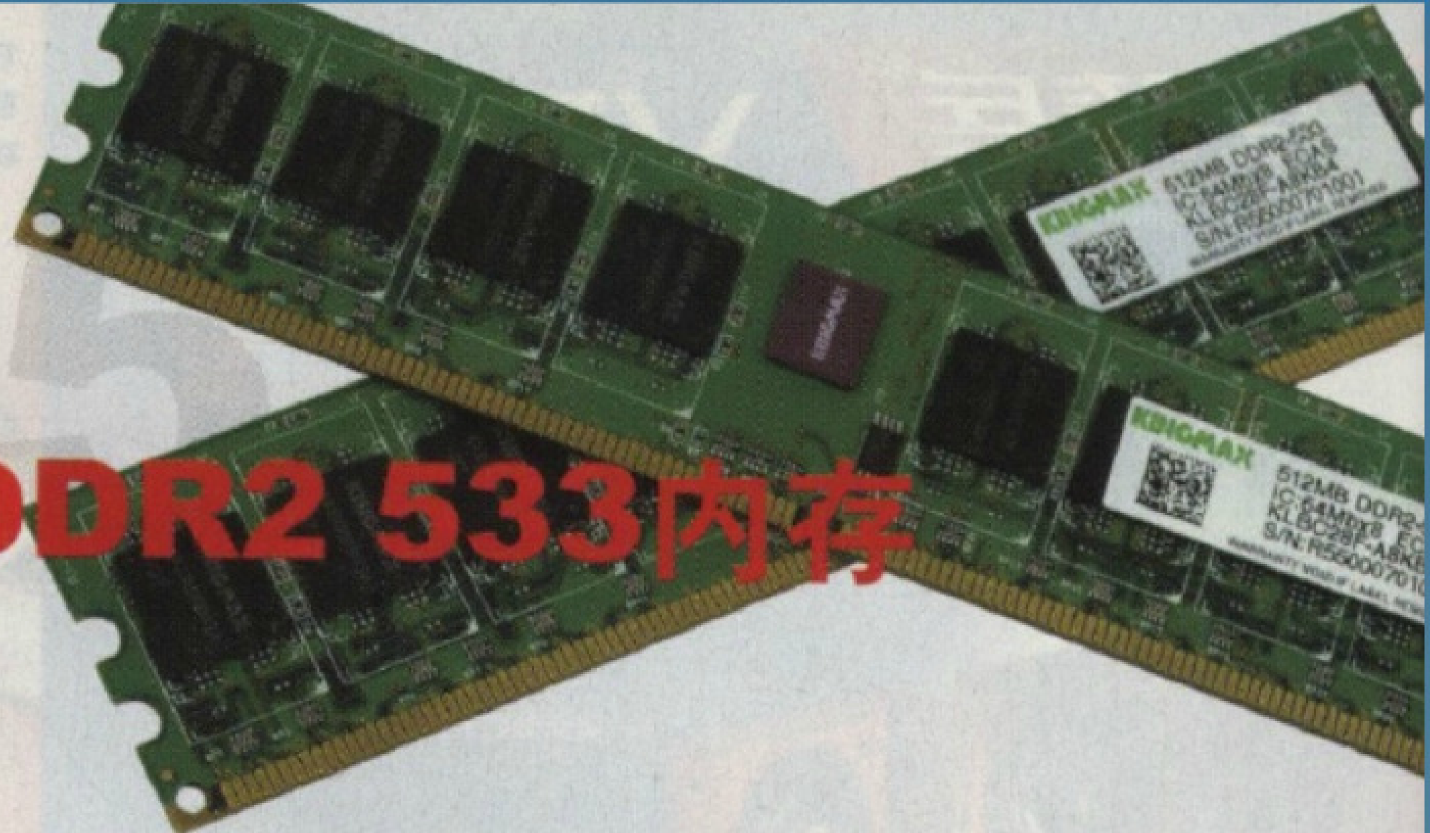
经销商（以下按省会字母顺序排列，不分先后）

010-82564390 成都：028-85081507 福州：0591-83358279 汕头：0754-8368801 宁波：0574-87267637 淄博：0533-2775708 0791-6290979 徐州：0516-3824186 太原：0351-8710483 郑州：0371-63551251
010-82535920 重庆：023-68793415 厦门：0592-2232448 珠海：0756-2225081 呼市：0471-2287840 潍坊：0536-8290877 南京：025-57713317 苏州：0512-65163253 武汉：027-87851066
010-82546180 长沙：0731-4152377 泉州：0595-22988476 海口：0898-66955881 包头：0472-5518136 济宁：0537-2387238 无锡：0510-2785076 石家庄：0311-5207561 027-87160028
010-82668019 长春：0431-5828983 龙岩：0597-2100591 哈尔滨：0451-86230721 赤峰：0476-8248751 昆明：0871-5185587 常州：0519-6644857 沧州：0317-2011825 乌市：0991-2831892
010-82852190 延吉：0433-2918625 鞍山：0412-2228419 合肥：0551-3662944 0476-8368291 兰州：0931-8274031 0519-6912290 唐山：0315-2821011 西安：029-85598151
010-5977217 沈阳：024-23969279 贵阳：0851-5287826 杭州：0571-56772845 济南：0531-8412294 0931-8277081 南通：0513-5104891 邯郸：0310-3035792 029-82242311
021-64274289 大连：0411-83627631 广州：020-38798129 金华：0579-3182583 青岛：0532-3802949 南宁：0771-2814781 淮安：0517-3915659 邢台：0319-7611199 029-85543804
022-27462532 锦州：0416-2142859 深圳捷隆：0755-61381889 温州：0577-88868071 烟台：0535-6856105 南昌：0791-6282557 扬州：0514-7367474 保定：0312-2031805 宝鸡：0917-2866660

商：北京市中北高科机电公司 地址：中国·北京市中关村南大街七号三层 邮编：100081 免费咨询电话：800-810-0141 http://www.hussar.net



A017687

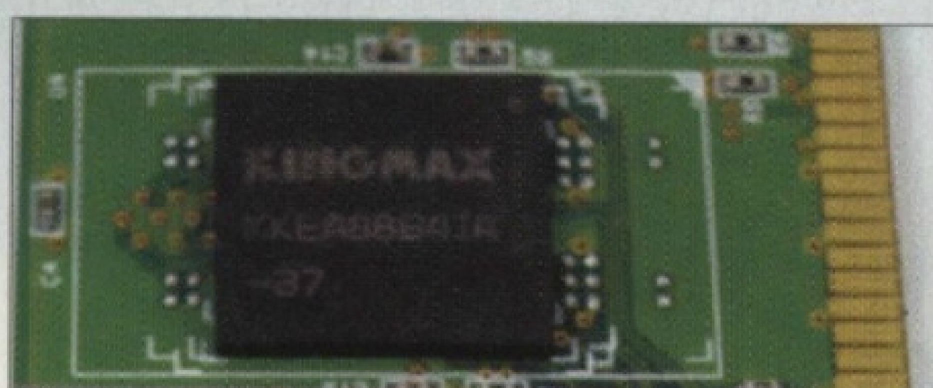


强悍登场——Kingmax新款DDR2 533内存

■晶合实验室 魔之左手

厂商：胜创（Kingmax）		上市：2005年7月	
售价：760元（512MB）		附件：无	
推荐：超频发烧友		咨询电话：0755-83002472	

Kingmax的DDR2内存条有多种型号，本次送测的样品编号为KL8BC28F-A8kB4，采用mBGA封装的3.7ns颗粒，标识为"Kingmax"，无法确定来自哪家内存芯片厂。内存做工相当出色，元件和焊点排列整齐，走线清晰，金手指也较厚实。PCB板上装有DSP芯片，比较特殊的是中央的彩色封装防伪芯片，但其正反面都没有走线，应该是单纯的防伪装饰，内存上还贴有防伪标签。



颗粒上刻有Kingmax字样

这款内存标称为DDR2 533，但在945主板+P4EE的系统中可稳定运行在667MHz，而其延迟时间在533和667MHz下都达到了6/3/3，远远超过一般DDR2内存，在533MHz下的内存带宽达到6420MB/s，Super π 104万位运算成绩为33秒。



Kingmax的这款DDR2内存拥有非常出色的性能，不过价格相对较高，有一定经济实力的玩家可考虑购买。尽管它未安装散热片，在最高频率和响应状态下，颗粒表面温度也仅有39℃左右（环境温度25℃）。需要注意的是667MHz相同设置下的成绩和533MHz的差距很小，目前的1066MHz系统总线仍然无法发挥更高频率内存的威力。



炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

性价比选择——优派飙影派对无线键鼠套装

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商：优派（Viewsonic）	上市：2005年7月	售价：199元
附件：4节AA电池、手托、连接器、产品说明书、合格证		
推荐：对性能要求不高，喜欢无线操作的用户		
咨询电话：800-820-3870		

199元能买到无线键盘鼠标？对，优派"飙影派对"套装以平实的售价进入了市场。酷似鼠标、扁平梭形设计的无线收发器采用单一频道，信号接收范围为1.5米。键盘与鼠标延续了优派传统的银黑双色，在黑色的基调上加以银色点缀，沉稳却不缺时尚元素。磨砂处理的塑制外壳键盘采用104标准按键，宽大的键距符合多数人的使用习惯；它提供了17个系统功能键，除常见的关机、休眠、唤醒外，多媒体与网络浏览各7个功能键的设计能实现快捷的操作。

采用安捷伦光学感应器（厂商未标注DPI值）的鼠标外壳感觉与键盘完全不同，光滑的表面欠缺把持感，但前低后高的设计握感充实，即使常时间使用也不会过于疲劳，对称的三键设计同样照顾到少数左手用户。键盘、鼠标均以两节AA电池提供电力，鼠标增重后达到了134克，加上表面光滑，偶尔会发生脱手现象。



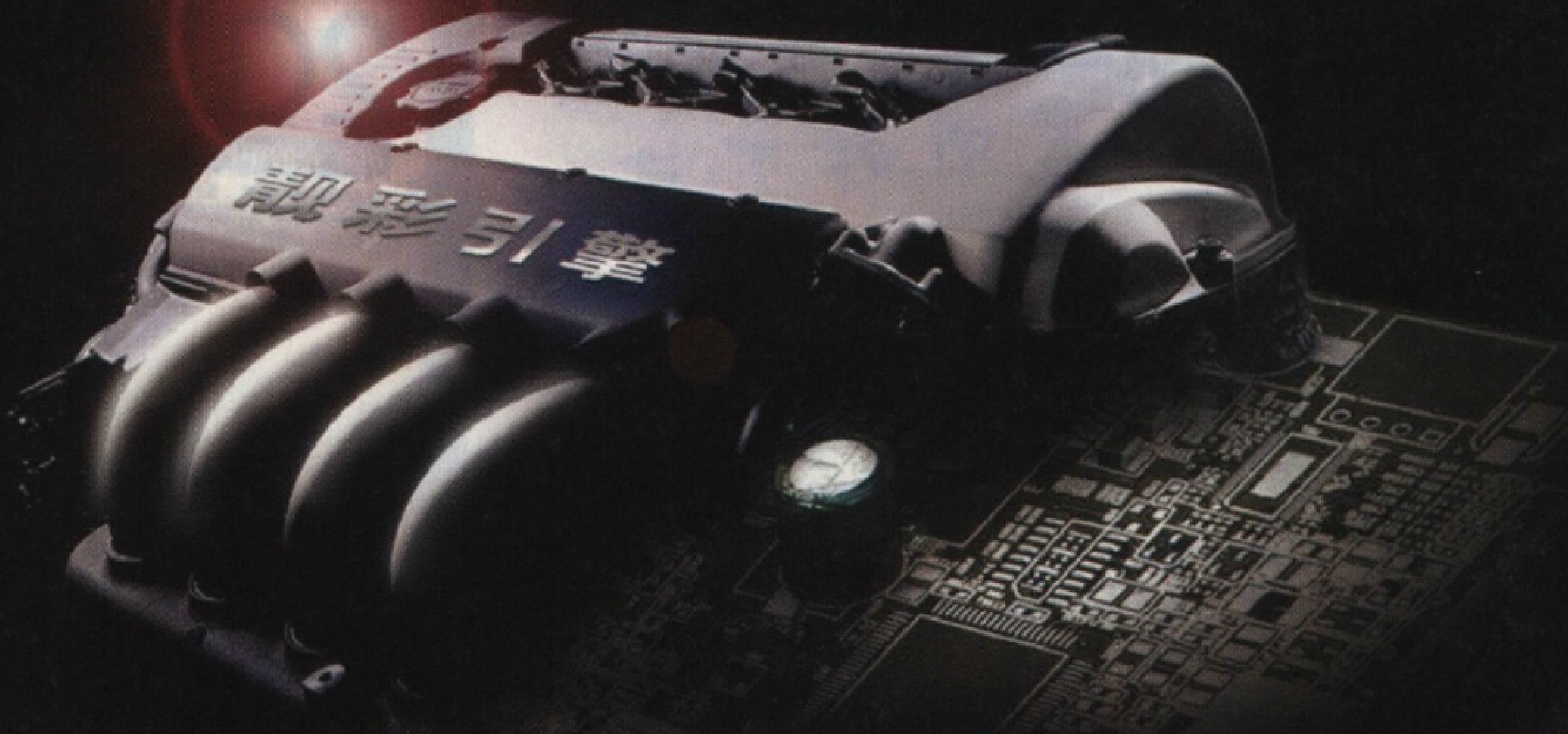
一分钱一分货，但低价并不等于低质，优派"飙影派对"很好地诠释了这一点。虽然在有些方面与高端产品相比还需要继续完善，但用普通套装的价格就能享受到自由无线的乐趣，还是值得我们去拥有的。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

Splendid
靓彩显示引擎

ASUS®
华硕品质·坚若磐石



华硕靓彩显示卡
锐丽体验 视觉革命

靓彩引擎：华硕独有大幅提升显卡显示效果的革命性技术



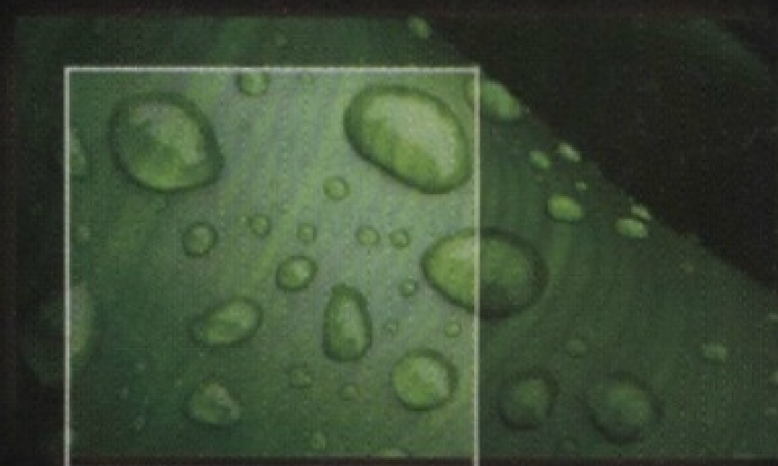
动态色彩调整

根据更适合人眼接受的风格，对天然颜色进行调整可以获得更好的视觉效果



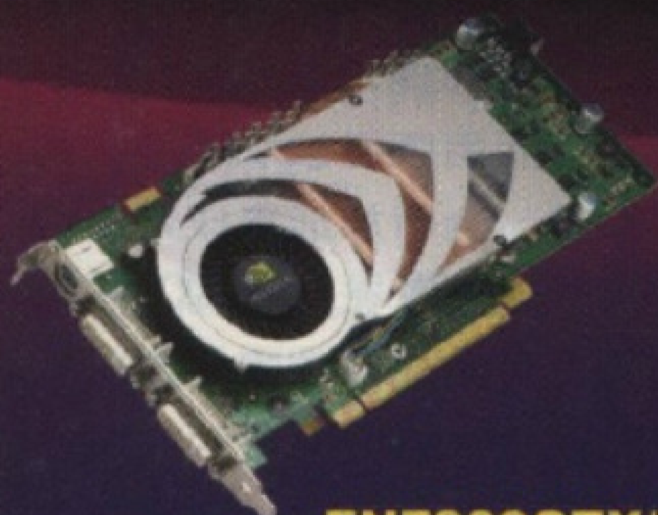
细节颜色处理

以每像素为单位进行优化处理，在较小区域的色彩调整不影响整体画面表现，针对逐点像素进行调整达到最佳效果



智能动态调整

根据图像内容智能调整白色和黑色的延伸，令过亮或过暗的画面可以清晰显示每处细节



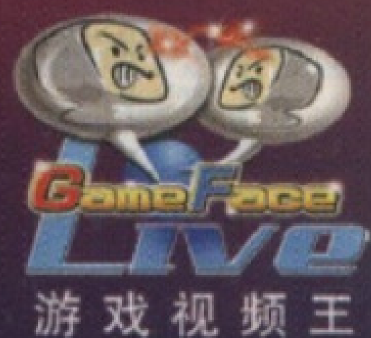
EN7800GTX/2DHTV/256M

- 显示核心：NVIDIA GF7800GTX
- 核心频率：470MHz
- 显存容量：256MB DDR3
- 显存频率：1.2GHz(600MHz DDR)
- 显存位宽：256bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输入输出接口：DVI-I、D-Sub、S-Video输入输出 支持高清电视(HDTV)、双DVI输出、双VGA输出（使用转接头）
- 华硕独家秘籍：ASUS Splendid、ASUS GameFace Messenger、ASUS VideoSecurity、Asus GameLiveshow、Asus GameReplay、ASUS Oncreendisplay



EAX700/TD/256M

- 显示核心：ATI Radeon X700LE
- 核心频率：400MHz
- 显存容量：256MB DDR
- 显存频率：500MHz(250MHz DDR)
- 显存接口：128bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输出接口：DVI-I、D-Sub、S-Video输出、双VGA输出(使用转换头)
- 华硕独家秘籍：ASUS Splendid、ASUS GameFace Live、ASUS VideoSecurity、ASUS Oncreendisplay





欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn 技术咨询服务：http://www.asus.com.cn/email 华硕7X24小时免费服务热线：800-820-6655

华捷 电话：010-8266 7575 传真：010-8268 9351 | 上海华捷 电话：021-5442 1616 传真：021-5442 0099 | 广州华捷 电话：020-8557 2366 传真：020-8557 2355 | 成都华捷 电话：028-8291 6655 传真：028-8291 6659 | 沈阳华捷 电话：024-2398 8728 传真：024-2398 8563 | 武汉华捷 电话：027-5971 8655 传真：027-5971 8650 | 西安华捷 电话：029-8767 7331 传真：029-8767 7330

词霸新妍
——金山词霸2006专业版

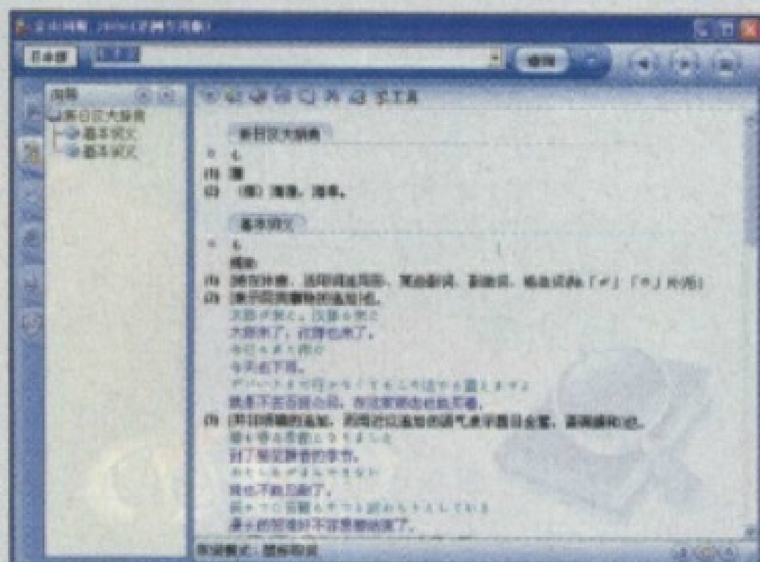
■晶合实验室 小虫

厂商：金山软件股份有限公司
上市：2005年8月　**售价：**待定
附件：不详（测试专用版）
推荐：注重权威性，要求全面的字典类翻译软件用户
咨询电话：010-82331816

2005年6月16日，金山公司宣布即日起在官方网站上免费提供金山词霸2006在线预览版（97.0MB）下载试用，而正式版要等到8月才发布，吊足了用户的胃口。

预览版对许多功能进行了删减，特别是只有8个词库，作为词库类翻译软件泰斗，显然难以体现金山词霸2006的全部实力。金山公司给我们提供了金山词霸2006评测专用版，相对先前的预览版来说，这个版本的功能完善了许多，更接近正式版。本文基于评测专用版对金山词霸2006专业版进行介绍，但一些细节可能与正式版还有出入。

金山词霸系列软件收录的词库浩如烟海，远远领先于竞争对手，不过在语种、流行词汇、空间占用上存在先天缺陷，这方面巴比伦（Babylon）更具优势。金山词霸2006最大的变化是增加了语种支持，除常见的中英互译、英英、汉汉之外，还支持中日互译。其实金山在2000年11月25日曾发布过面向国际市场的《金山词霸中日英版》就具有中日互译功能，此次可谓驾轻就熟。预览版只包含《实用汉日词典》供用户体验，而评测专用版则收录了《新日汉大辞典》和《实用汉日词典》（2005版通过在线词霸客户端也可实现），与正式版相同。


图1

在实际使用中我们发现，中日互译功能还不如中英互译完善，只能在查词词典中选择日文词典，也就是说不支持日文取词。日文查词给出的基本上是字义，如果没有日文基础的话对理解词句、段落的帮助不大（图1）。由于增加了中日互译，金山词霸2006在用户界面和取词设置方面也做了改进，以适应不同用户的需求。用户界面包括简繁中文、英文、日文4种，取词语言包括中文、日文和英文3种，即可在选项中设置，也可在查词窗口左上角直接选择（图2）。不管实际效果怎样，新语种的加入是值得称赞的，对许多用户来说这比单纯增加词库要实用得多。需要注意的是这个测试专用版要求使用金山通行证登录，否则使用中会不时跳出登录框。

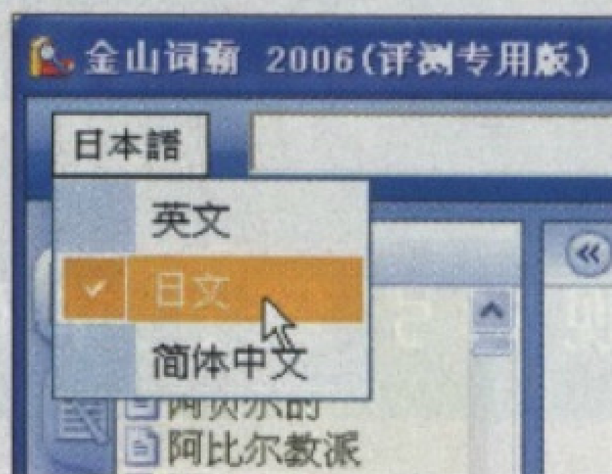


图2

在词库方面，金山词霸2006专业版包括150余本词典辞书、14个权威词典、70余个专业词库及29种常备资料，新收录的《新日汉大辞典》包括12万词条，《实用汉日词典》包括2.6万词条，《美国传统词典》最新版（第四版）修订词条10000余条，新增5000余条电脑、医学等专业词汇。以上数据听起来惊人，但实际上金山词霸2006专业版相对2005专业版在词典辞书（2005版是200本）、专业词库（2005版是80个）方面还有所缩减。评测专用版中收录了13个常用词典，比预览版的8个有所增加，但和2005正式版相比则远远不如，因此评测专用版完全安装只有338MB（2005专业版为800多MB，视听版更是好几个GB），内存占用率也稍低。

预览版中捆绑安装的金山加加在评测专用版里被取消了，其实这是一款相当有特点的软件，值得期待。金山加加集成金山词霸、金山毒霸、金山网游、金山彩翼等软件，可在线查词、在线查毒、与在游戏中的好友互动视频聊天；可集成目前国内流行的QQ、MSN等几款即时通信软件；与同在一个局域网里的好友在线聊天、发送文件、音视频聊天，还能实现电话会议、自定义个性头像、创建金山博客等功能。



金山词霸2006专业版在外观、操作方面和2005专业版一脉相承，收录的词库也没有大的变化，它的主要改进之处是增加了语种支持和相应的用户界面，但功能尚需进一步完善。金山加加的出现说明金山公司也在考虑进军IM软件市场，通过整合自家强势软件，它也许能在竞争激烈的IM领域出奇制胜。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

IM说话

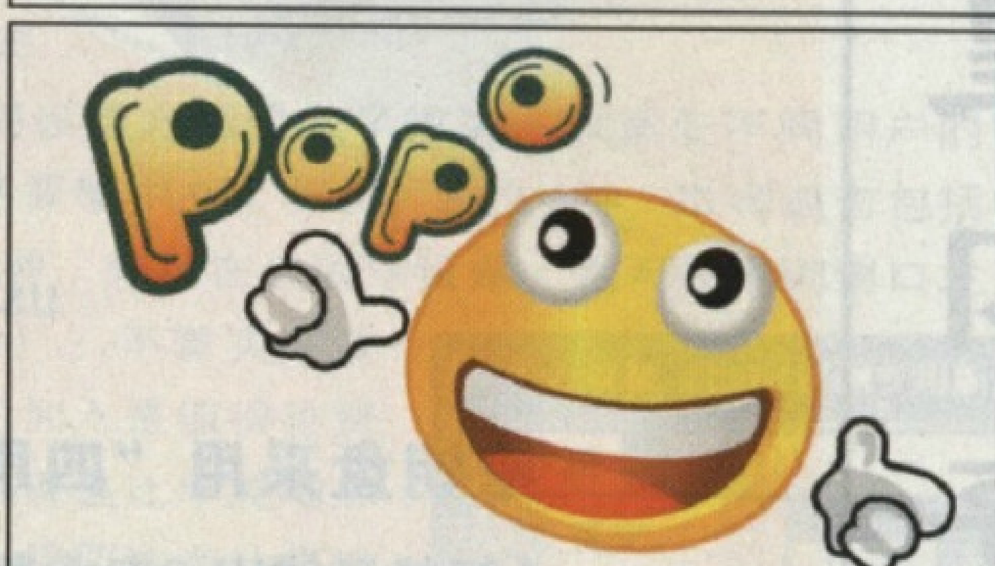












■本刊记者 龙猫

我们的《专栏评述》栏目每隔一段时间就会选择行业内一些相对比较热门的话题或事件做一些总结、回顾性质的专题，比如《中国互联网十周年》和《手机这东西》等，这一次，我们则选择了IM（Instant Messenging，即时通讯）。IM不仅令那些每天寸步不离电脑，几乎只通过网络交流思想的“电子一代”形成了依赖症，也在潜移默化地改变着人与人之间的沟通方式；它不仅对互联网的发展格局产生了影响，也对社会的文化和意识形态作出了新的诠释。

“当我们发现自己对这个世界已经相当重要的时候，其实世界才刚刚开始准备原谅我们的幼稚。”

这段文字出自一部小成本港片中女主角的一句台词，既算不上什么至理名言，也不是某种产品的宣传用语，甚至和本文主题没有任何关系——实际上，这是记者的一位朋友今天在QQ和MSN Messneger上的签名。如今，许多人都和他一样把每天修改IM软件签名作为日常生活中必不可少的一部分，对这些人来说，IM早已超脱出“软件”的范畴，而被融入了更多人文和感情因素在里面。IM是这些人的脸，上面清楚地显示着他们的心情、精神状态和人生目标；他们和IM相依为命，在感到孤独和寂寞时首先想到的不是串门、打电话、发邮件，而是把IM上的联系人从头到尾翻个底掉，直到找到一个能安静聆听自己倾诉心声的对象为止——哪怕是条狗。

时至今日，不会再有人轻易将IM斥为不务正业的聊天软件。如果你用它联系业务、交换信息，它是你得心应手的通讯工具；如果你用它在公司内部交换想法、讨论问题，它是你物美价廉的交流平台；如果你拿它来扯闲皮、勾美眉，它就是你放松消遣的娱乐方式——总之不会有人再轻易把IM当成不务正业的东西，就像不会有人轻易把菜刀当成杀人工具一样。

从不被看好，到形成商机，IM也正逐渐走上和网络游戏类似的道路。网络游戏在形成规模之前，人们叫它电子海洛因；在初步形成规模时，还有人叫它电子海洛因，但更多的人选择了闭嘴，并作壁上观；当今天网络游戏变成一项能赚大钱的买卖，仍然有人叫它电子海洛因，但更多的人选择了一边对那些还在叫“海洛因”的人喊“你给我闭嘴”，一边削尖了脑袋，铆足劲往这个行业里钻，政府部门更是不失时机地推出种种优惠和保护政策，为网络游戏平反，以正视听。

还是那句话，在金钱至上的互联网时代，谁还会对一只能下金蛋的鹅说三道四呢？

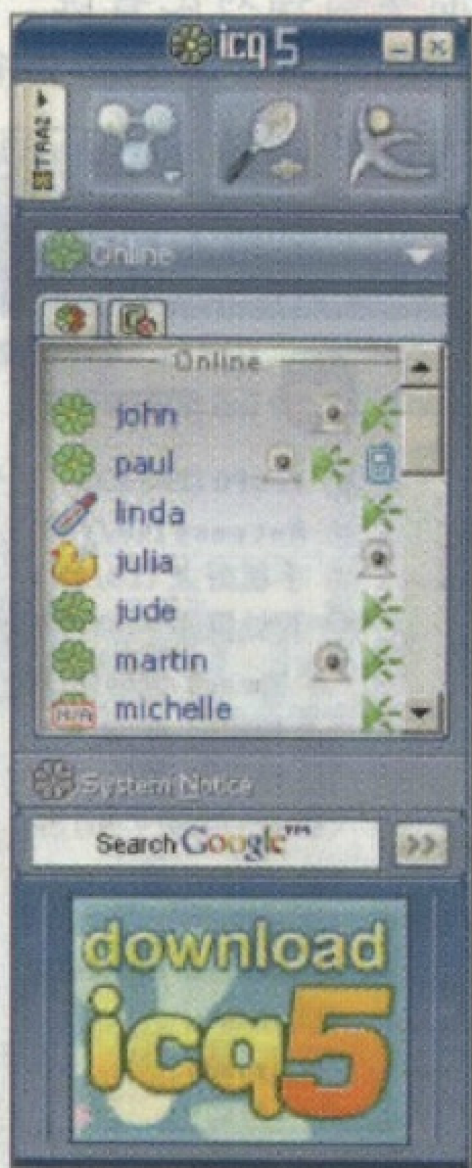
IM的史话



ICQ 尚能饭否

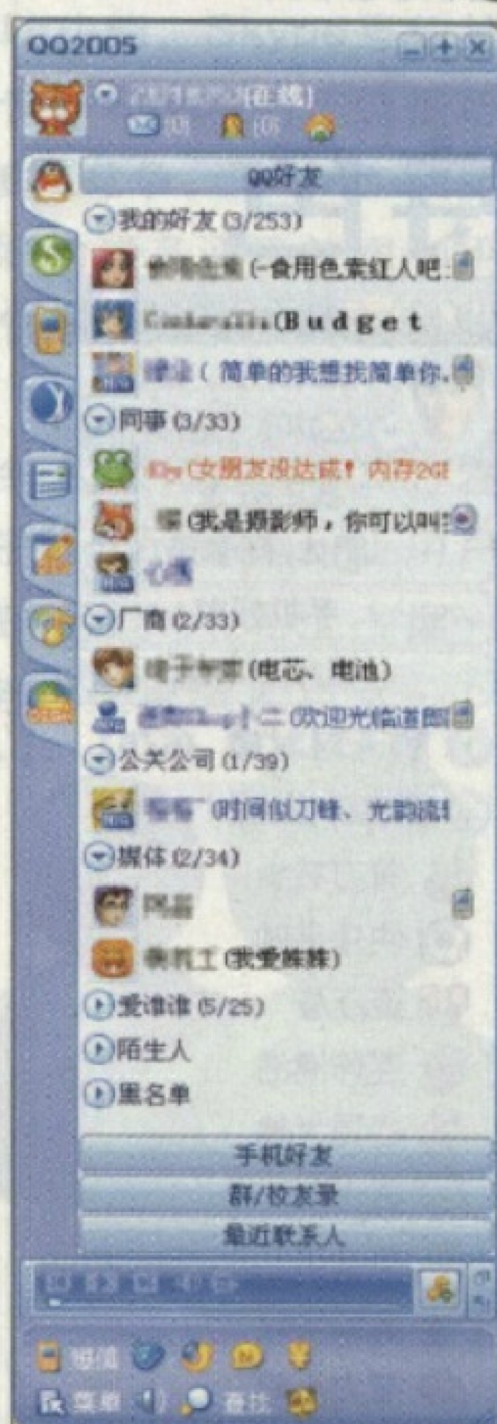
任何讨论IM的文章都不可能不首先提起ICQ，这个即时通讯软件的鼻祖。就像亚历山大·贝尔虽然对电话的成功充满信心，却也未必会想到它会彻底改变人类的沟通方式一样，当年创办世界第一款IM软件ICQ那4个20出头的毛头小伙也一定没想到，这朵跳动在屏幕角落里的小花也会有朝一日像电话一样成为许多人维持人际关系的重要组成部分。

1996年7月，Yair Goldfinger、Arik Vardi、Sefi Vigiser和Amnon Amir这4位以色列青年用借来的钱成立了Mirabilis（拉丁文，意为神奇）公司，并于同年11月推出了世界第一款即时通讯软件ICQ，即"I seek you（我找你）"的谐音。这款软件支持通过互联网聊天、发送文本信息及传送文件等功能。更令人激动的是，ICQ可直接在网上搜寻自己感兴趣的聊天对象，这无疑为厌倦了聊天室的聊天爱好者们提供了绝好的遭遇浪漫邂逅的机会。1998年，AOL以2.87亿美元收购了ICQ，似乎意味着ICQ已修成正果，找到了最可靠的港湾，然而从此以后，ICQ便仿佛失去了活力，面对Yahoo Messenger、MSN Messenger这些后来者的挑战只剩下了招架的份。而在中国市场的开拓上，ICQ也连出昏招，迟迟不肯做任何本地化工作，等到中文版推出也为时已晚，最后眼睁睁地看着巨大的中国市场被晚到的OICQ（QQ）和MSN等蚕食殆尽。ICQ是IM领域当之无愧的先行者，但世人看到的，却是这个先行者在AOL糟糕的领导下，正在逐渐走上变成先烈的不归路。





QQ 想飞的企鹅



1998年11月，广东青年马化腾与其他几个创始人一起创办了深圳腾讯计算机系统有限公司，并于次年2月推出网络寻呼机OICQ。也许正是因为有着大学毕业后曾供职于润迅通信公司，负责互联网寻呼系统研发工作的经历，才促使马化腾产生了推出"网络寻呼机"的想法。如同记者在2005年第13期《记者视点》栏目中所说，尽管早期的OICQ软件尚不稳定，服务器架设也不到位，但挡不住的却是中国网民那强烈的沟通欲望，毕竟当时ICQ生涩的英文界面给相当一部分国内用户造成了阻碍。于是，走对了第一步棋的腾讯在很短的时间内便迅速完成了对用户群的积累。

OICQ有太多东西借鉴了ICQ，就连名字都是照搬来的。正是因为这个名字，腾讯被ICQ告上法庭，该名字最终被判归还给了ICQ。2001年4月，腾讯将"OICQ"更名为更加广泛为人接受的"QQ"，从此开始自己的品牌化战略之路。

腾讯公司总裁兼首席执行官马化腾接受记者采访时说，和其他IM厂商相比，庞大的用户资源是QQ最大的优势。到目前为止，QQ的注册账户数号称已突破4亿，最高同时在线账户数也已突破1500万。

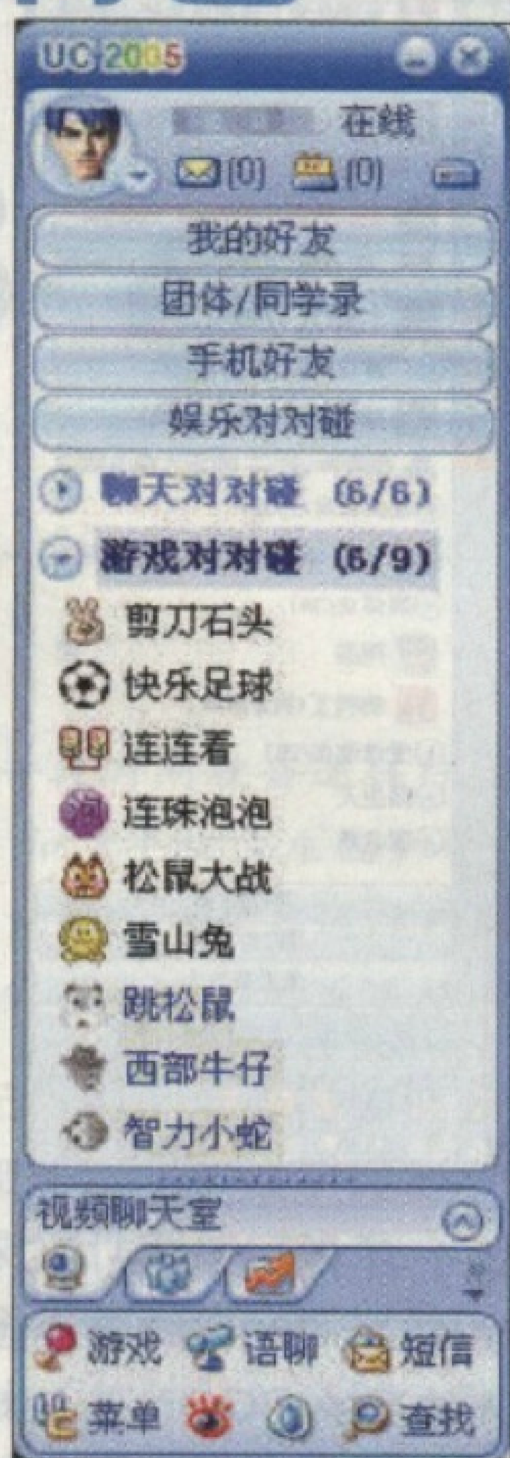
形成这一巨大优势的最主要原因，便是当年腾讯在OICQ时代的先入为主。在原有聊天功能的基础上，QQ增加了许多新元素，包括QQ秀、QQ游戏等功能，并成立了QQ.com门户网站，增加了内容服务。这一切都使这款聊天工具变得更加好"玩"。而另一方面，为了兼顾企业用户，腾讯还在QQ的基础上推出了商务风格的聊天工具TM，使过去难登"大雅之堂"的QQ也有了进入商务场合的筹码。

当然，QQ自身也存在一些问题，比如，随着功能的丰富，QQ软件的体积和占用的资源也越来越大（TM在资源占用率上相对好些），收费服务也越来越多。此

外，QQ还存在一些为人诟病的问题，比如QQ秀的服装会过期——用户掏钱购买的价格不菲的衣服一般只能使用半年，过期了还要再花钱才能继续穿在身上，这比较令人难以接受。可以说，在国产IM中，QQ这只胖胖的企鹅已处在双脚离地的阶段，但要想真正在天空中翱翔，腾讯仍需要助跑相当一段距离。

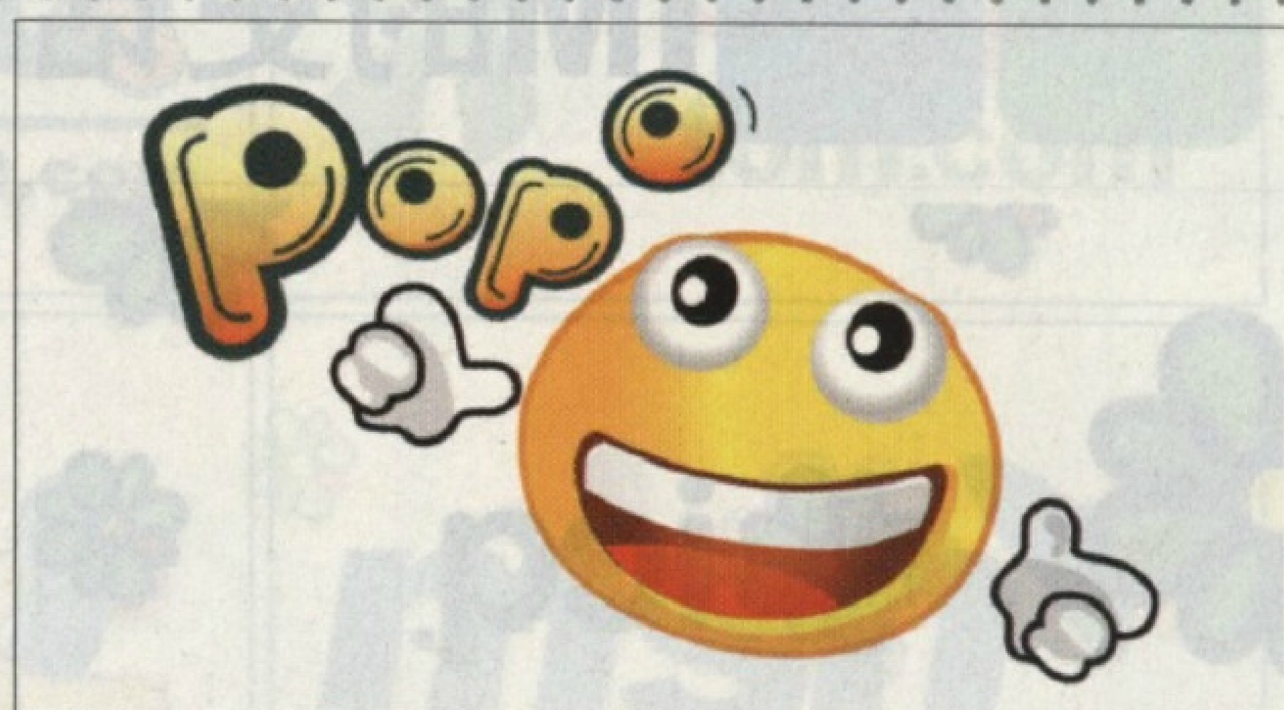


UC 中国特色



UC是朗玛公司于2002年9月推出的即时通讯软件，以场景聊天、动作语言和动画图释等当时较为新鲜的功能为卖点。在2004年7月被新浪收购以前，UC已拥有约8000万注册用户，同时在线用户数最高20万左右。用过UC的用户都会感觉到，无论功能实现、界面布局和操作习惯，都和现在的QQ非常相似，甚至连许多快捷键都和QQ一模一样，让用惯了QQ的用户可很快上手。也许UC的策略便是在不改变使用习惯的前提下，为习惯了QQ的用户提供一个更多的选择机会。当然，用户界面和操作方式并不是最重要的，用户的数量和认可程度才是决定一款IM成败的关键。

新浪UC总经理王伟告诉记者，UC的核心技术全部是自主研发，并且在IM原有的功能基础上作了一系列创新。比如率先推出的立体声视频聊天技术，其视频聊天室也拥有比较优秀的主持人管理系统。此外，UC还将针对中国游戏玩家，推出一款自主研发的"团队即时语音通讯工具软件"UTalk，供玩家在游戏过程中实时语音聊天。最重要的是，UC还守着一个巨大的优势资源——新浪网，只要能做好优势互补和资源整合，难保UC不会在未来有更大的作为。



泡泡 不愠不火

和其他IM类似，泡泡也是一个经过了数次进化的产物。网易最早的IM是汉化版的Odigo（口对口），一个不折不扣的舶来品。经过相对冷淡的市场反应期后，网易最终推出了今天的网易泡泡。泡泡的界面和操作方式兼具QQ和MSN Messenger的特色，很明显是希望能从这两家国内最大份额的用户群中分一杯羹。但和其他几家IM相比，泡泡始终表现得不愠不火，它最大的特点不是开创新功能，而是在IM原有功能的基础上进行功能的提升。广州网易互动娱乐有限公司在线游戏事业部联席总监李日强对记者说，泡泡的最大优势就是别人有的功能我们都有，而且要做得更好。比如MPEG-4品质的视频聊天，和比其他IM厂商更多的免费服务等。





免费手机短信服务可算是一个时期内泡泡的最大卖点，和其他IM想方设法地通过短信服务从用户口袋里掏钱相比，泡泡大方得令人感觉无法理喻。利用免费短信来招揽用户的促销手段，网易从2001年就开始了。这种服务无疑是赔本赚吆喝，据说网易因此搭进去的钱几乎可以再开一家腾讯公司。然而经过这么多年的苦心经营，泡泡却总不见有很大起色，也许是因为网易并不急于用泡泡捞上一笔，而是准备现在中国的广大网民面前混个脸熟——反正丁磊也不缺钱！



TOM-Skype 另辟蹊径





在国内流行的IM中，Skype的定位是最特殊，也是最明确的。在TOM的官方主页上，对Skype作了如下描述："Skype是TOM在线和Skype Technologies S.A.联合推出的互联网语音沟通工具。"该软件采用的是P2P技术，主要以提供语音通话为主，而文本信息则成了辅助功能。Skype号称其语音通话效果是同类产品中最好的，甚至超过传统的电话语音。Skype的定位很巧妙，其自身特点决定了它并不会与国内现有的IM厂商产生直接竞争。TOM在线执行副总裁冯珏也在接受记者采访时表示，Skype强调的是更好的语音通讯效果和用户信息的安全，这完全可以和其他IM软件形成互补关系，作为用户专门的语音聊天工具存在。

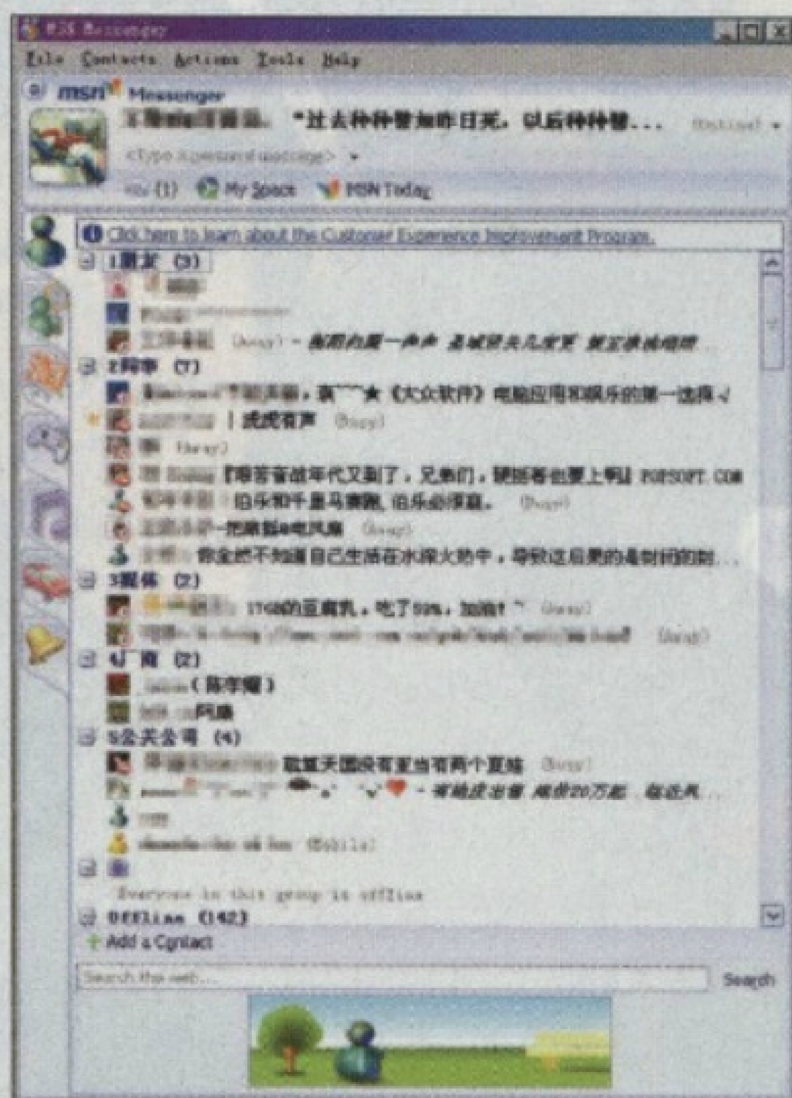
由于Skype在世界范围内仍属新兴产品，全世界同时在线人数也仅为300万左右，因此其发展现状不好评判。但如果Skype能在国内做好充分的宣传，让用户接受其"最好的语音通信效果"这一概念，便有可能借此在中国IM市场上占据一席之地。另外，Skype在国外开通的电脑到电话的VoIP业务也是重要卖点之一，如能在国内开通这一业务并加以宣传，必然会大幅增加Skype的用户数量。目前Skype的国际长途话费折合人民币每分钟约为0.17元，这的确是十分诱人的。





MSN 蝴蝶效应

首先需要说明的是，MSN是微软1995年8月推出的在线服务，而我们平时常说的即时通讯软件"MSN"，一般指的是微软1999年7月推出的"MSN Messenger"。2005年6月，微软和上海联合投资公司合资成立上海美斯恩网络通讯技术有限公司，并成立MSN中文网站，标志着MSN这只彩蝶正式走上在中国市场的运营之路。



微软将MSN Messenger更多定位于商务应用，其主要用户群是企事业单位，这种定位迅速填补了一般公司不允许使用带有太多"娱乐"色彩的QQ，而又迫切需要内部即时通讯交流平台的空白，一跃成国内除QQ外市场占有率最大的IM软件。美斯恩公司总裁罗川表示，目前MSN的特征更适合满足一些商业用户的需要，一方面为满足对于商业信息交流的需要，另一方面则是满足对于安全性的需求。比如MSN不具备直接和陌生人说话的功能，这样就保证只有彼此熟悉的人才能被添加为好友，这个产品特性决定了它更适合商务人士使用。

从功能上来说，和其他IM相比，MSN并没有什么过人之处。但MSN具备的一些特性却十分受用户的欢迎，比如它的朴素和平实。此外，MSN是较早推出个性签名服务的IM软件，到今天，MSN上每天变换的格言、个人感受和表情已然形成了一种文化，国内其他IM软件也纷纷开始效仿这一特性。其新推出的MSN空间服务，



也吸引了相当多的用户纷纷将自己的"私房"照片和内心独白在这里公布于众。当然，MSN也存在一些令中国用户不满的缺点，其中意见最大的便是MSN不支持向离线用户发送信息，而且国内用户也普遍认为MSN中文网站的制作水准远不如英文原版优秀。MSN究竟能在中国引发怎样的"蝴蝶效应"，始终受到其他IM厂商和普通用户的关注。

IM的神话

在互联网时代，盈利是永恒的神话。早期IM的盈利方式比较单一，多集中在聊天窗口广告、手机无线增值服务等系列业务，当时国内的IM们可谓为了盈利而想破了脑袋。2004年6月，腾讯在香港联交所正式挂牌交易，根据其每股3.70美元的发行价计算，腾讯拥有62.2亿港元的市值。马化腾因持有14.43%的股权，账面财富是8.98亿港元——这不正是IM厂商们梦寐以求的网络造富神话的再现么？

也许正是看到了QQ在运营过程中尝到了甜头，无数忘记.com泡沫教训的IM厂商蜂拥而至，很快又在输得一塌糊涂后爆炸式地集体退场。目前生存下来的国内IM厂商有一个共同的特点，便是全部在走将IM服务和门户网站相结合的发展道路。其中新浪、网易和TOM这些传统门户网站，通过合作或并购其他IM厂商的产品以实现资源互补，而腾讯选择了自己建立门户网站，一方面将自身数量巨大的注册用户数转化为网站的访问量，另一方面也通过做内容服务提升自己在国内网民中的人气和地位，增加与其他IM和门户网站竞争的砝码。MSN则走了合作这条路，将MSN中文门户的内容外包给不同的公司，便于随时调整栏目的风格和内容，以更加迎合国内用户的口味。

几家IM厂商的负责人对如何盈利持不同看法。王伟对记者说，UC始终坚持的，是市场有多广，利润就有多大；服务有多深，利润就有多厚。IM企业应该注意企业的长期利益和短期利益的结合，并要充分重视社会效益。目前UC实行的仍是"免费"策略，但通过技术的创新和突破，UC也将为用户提供更加深入优质的服务。

冯珏则表示，IM软件的商业化是以用户群为基础的，只有用户群达到一定规模，才可能推出付费业务。Skype目前还处在市场培育期，今后可能会从无线服务等方面入手。而李日强对记者说，目前网易泡泡还处在占领用户群的阶段，尚未考虑盈利。他认为，IM软件一般都会选择通过增值业务赚取利润，比如手机短信等服务。此外，他还告诉记者，泡泡本身并非独立的产品，而是依托于网易生存，因此，即使泡泡不推出收费服务，它给网易的门户网站带来的流量也比较可观，这已对网易产生了积极的影响。

在国内IM市场中，腾讯是发财神话的成功典范，从早期的广告、无线业务，到会员、QQ秀、Q-Gen品牌到QQ.com，每项业务都给腾讯带来可观的收入。马化腾说，除传统收费项目外，腾讯将通过QQ和QQ.com门户网站增加包括MMS、WAP等在内的无线增值服务，包括网络游戏在内的互动娱乐服务，以及包括多媒体、音乐、电子杂志等在内的网络内容服务，包括C2C、拍卖在内的电子商务，实现互联网业务的多元化发展——也就是多元化的赚钱途径。

MSN走的也是"多元化"盈利途径，只是还没有QQ

马化腾的QQ成了IM盈利神话的成功典范，给这个行业带来了大批的追随者

那么“多元”。据罗川介绍，MSN的盈利手段除了为其做垂直频道的合作伙伴需要缴纳费用外，一方面依靠流量带来的广告收益，另一方面，也会推出一些付费服务，如和手机结合的MSN移动服务等。

无论哪一个领域，一旦涉及到盈利这一话题，就必然牵扯到竞争，而随着国内IM市场竞争的日益激烈，IM的竞争格局和发展方向也必将产生变化。



电信运营商的加入，可能将给国内IM市场带来巨大市场

在对IM未来发展的展望上，几家IM厂商的负责人观点是基本相同的。马化腾将未来IM的发展方向总结为6个发展趋势：1是应用将更加丰富；2是将更加汇聚人气，体现社区化和互动性；3是将更加突显个人信息处理的功能，人性化将成为即时通讯的决胜因素；4是将更加强调互联网应用的整合，尤其是与无线互联网资源的整合；5是将更加体现安全性与稳定性；6是将与社会文化和本地化应用实现融合。李日强也表示，IM今后将向多元化服务方向发展，今后IM将集文字、多媒体聊天、游戏、多人会议于一身，能在现有的基础上实现更多符合用户需求的功能。

对2005年IM市场而言，电信运营商的染指是最令人感到意外的。据称，中国电信广东分公司正在全省范围内测试一款名为“CALLME”的IM软件，该软件除具有文字互发、文件传输、视频等传统IM功能外，还能提供与固定电话、小灵通间的话音业务的互通。而中国网通的“天天即时通”也已由该公司旗下的宽带门户网站“天天在线”正式推出，该软件最大的卖点是和目前国内市场上现有的IM软件几乎全部兼容。更有消息显示，中国移动和中国联通也将打造IM平台列入了计划。

有分析家认为，电信运营商比互联网IM厂商有更通畅的收费渠道，不需要与SP分成，也更容易打价格战。如果用户采用电信运营商的IM产品，可以很方便地享受服务并缴纳费用。此外，通过和电话、手机等传统通讯手段的无缝连接，更将对用户产生巨大的吸引力。很显然，作为通信基础服务提供商，如果电信运营商选在这样一个竞争激烈的时期进入这一行业，将对国内IM市场现有的格局产生相当大的冲击。

IM的童话

10多年前，当大多数人还不知道网络为何物时，自认为天性乐观的尼葛洛庞帝就在其《数字化生存》中说：“在广大浩瀚的宇宙中，数字化生存能使每个人变得更容易接近，让弱小孤寂者也能发出他们的心声。”在当时，人们把它当成不切实际的童话故事，而今天，无论是从字面上理解，还是按照尼葛洛庞帝文中的思路，IM在某种程度上的确改变了传统的人际沟通方式。

其实人类历史上每一次通讯技术的进步都会或多或少地带来沟通方式的改变，从电话、呼机、手机、电子邮件到聊天室都是如此，但却没有一种像IM这样可从根本上改变人和人之间沟通方式的。和电话相比，IM可实现视频交流，且成本低廉，不会因为地域限制而产生高额话费；和电子邮件相比，它又不需要经过等待对方收信并回信这一段难熬的过程；和聊天室相比，它有相对固定的聊天对象，不必为今日相见甚欢，明天殊途陌路而感到遗憾。TOM执行副总裁冯珏和网易李日强都认为，作为一种新兴的通讯工具，IM最大的好处在于它无可比拟的便利性，是对电话、邮件等传统通讯方式的补充。马化腾则表示，即时通讯软件以其特有的实时性、跨平台性、成本低、效率高等诸多优势，已成为当今网民最喜爱的网络沟通方式之一。在经历了技术培育期、基础产品应用期之后，即时通讯软件不仅更加丰富了自身的交流形式和更多的新应用，同时也正在整合各种已有的通信方式，如E-mail、短信等，逐渐使自身成为一个全方位的网上即时交流平台，形成IM社区文化。

当伦敦爆炸案发生以后，记者第一时间就在MSN上收到了一位在伦敦留学的朋友报平安的消息，因为他就住在爆炸发生地之——King' s Cross地铁站附近。IM带来最直接的改变是距离感的消除，这种距离感不仅仅是地理上的，也包括心灵上的。周国平曾说过：“一切深刻的体验都羞于表白，一切高贵的思想都拙于言辞。”网上交流的主要媒介是文字而非语言，这给谈话者提供了更多思考和对文字精心挑选的时间，而有时候那些无意识流露出来的非语言暗示才真正反映了一个人的内心世界。研究姿态传播的著名学者雷·伯德惠斯特尔研究发现，在两个人传播的局面中，有60%的“社会含义”是通过非语言传送的。于是，IM给了人们只有在童话故事里才有的化身为其它角色的机会。隔着IM，即使在现实社会中最笨嘴拙舌的人，在IM中也可变成学富五车、口若悬河的“Mr Know It All”；性格最害羞、最腼腆的人，在IM中也可变成招蜂引蝶的交际花或是情圣；而平时无论多么难以开口的情话，在IM上也可像讨论下一顿饭吃什么一样向心仪已久的男孩（女孩）大胆表白。

IM带来的童话世界是那样美好，以至于许多人心甘情愿地深陷其中，不肯自拔。无论承认与否，现在许多人的人际交往已越来越依赖网络，人们越来越多地和网友滔滔不绝，在朋友和父母面前却越来越



沉默寡言；越来越多的人习惯了网络上的嬉笑怒骂和口无遮拦，关掉IM便变得茫然而无所适从，因为一旦回到现实社会，他们又会重新变成“nobody”。

尽管IM给人们的生活带来了诸多便利，但其带来的一些相对负面的影响仍然无法让人视而不见。毕竟，无论一件事物如何先进和优越，刚刚进入某个领域之时都难免泥沙俱下，而任何行为方式的改变也都是以牺牲原有个性，并带来一定的“副产品”为代价的。

如果你的亲友在大洋彼岸，惟有借助IM才能面对面沟通，IM这时便起到了它拉近距离的积极作用；但如果是有事找住在隔壁宿舍的同学，或是有话对坐在身后的同事说，也选择通过IM去交流，甚至连头都懒得回，这样距离也就没法说究竟是近了还是远了。



今天仍有人在追寻IM童话带来的浪漫的邂逅

有一次记者问同事心鹰：“如果有一天QQ或者MSN的服务器出了问题，所有的用户资料都不见了，你说会产生什么后果？”心鹰答：“我估计网民们会拿炸药把腾讯和微软炸飞一万遍。”这当然只是一句玩笑话，但如果这一假设真的变成现实，后果肯定是不堪设想的。不知有多少人这辈子就在这些IM上有几个交心朋友，既没见过面，也没有其他联系方式，唯一能证明他们存在的就是那一串串数字或字母。如果他们有一天早上醒来发现这些数字和字母不见了，这种打击恐怕不亚于现实中的亲友去世。记者对此也有所体会，编辑部一旦网络瘫痪，和停电的后果几乎没有两样，因为编辑们的作者，记者们的厂商、公关等联络关系平时几乎都是通过IM维持的。如果有一天自己IM上的联系人都不见了，即使不至于造成毁灭性的损失，要把用几年时间辛苦积累的联系人列表重新建立起来，也绝不是一朝一夕能做到的。

童话故事里不仅有王子和公主，也有恶毒的皇后和不怀好意的大灰狼。且不提诸如“女孩被网友骗钱骗色”这些比较极端的例子，相信多数网友都碰到过有人通过IM散布反动、色情等信息，或进行木马、病毒等恶意软件的传播，“网络性爱”“下半身聊天”这些新鲜词汇也逐渐变成游走在IM里的另一道“风景线”。

马化腾对此表示，作为一个社会化的沟通平台，IM软件在高速成长的同时，也容易被少数人所利用，例如现在网络普遍存在的色情、犯罪等问题。这是个社会问题，负责任的IM厂商应积极倡导健康网络生活，并采用技术和教育等各种方法来保障、净化网络空间，采取各种措施以阻止违法行为的蔓延。李日强则认为，这些负面效应并非IM自身的问题。IM的设计功能是沟通，而非传播和宣传，因此运营商应该在这方面加大监控的力度，以减少和屏蔽这些不良行为的发生。

其实与其说IM营造了所谓的童话世界，不如说它给混迹其中的人们提供了大量的臆想空间。身陷囹圄还是置身事外，不过是一念之间的选择罢了。

IM的后话

前不久，记者在《参考消息》上看到一篇文章，说现在恋人分手以后再也不用为找不到合适的地方焚烧情书而烦恼了，因为只要把电脑里一切和他/她有关的东西删掉就可以，当然，也包括删除他/她在MSN、QQ、泡泡或是UC上一切通话记录。

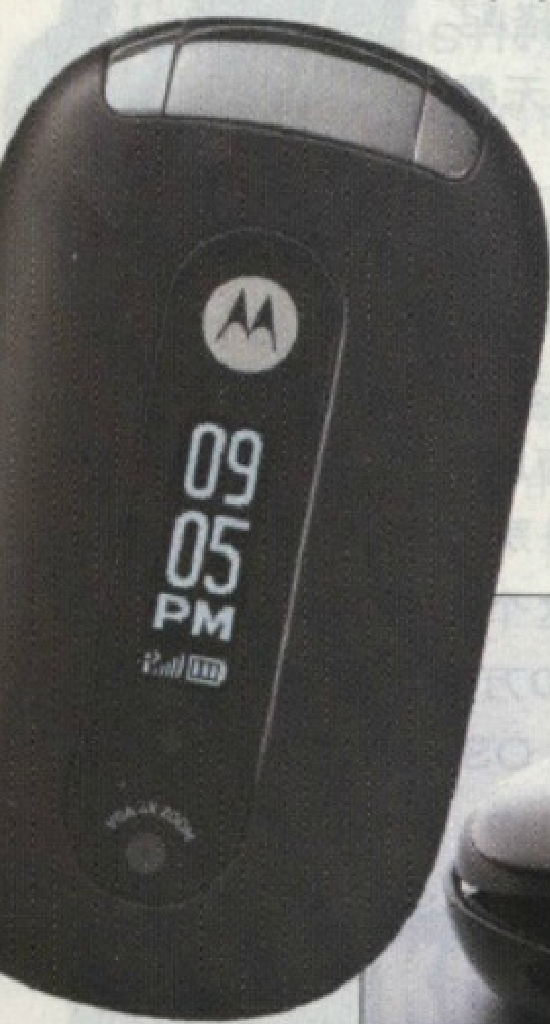
在IM的世界里，人们先是忘记了自己的身份，然后又把“打造自身精品形象”发挥到了登峰造极的地步。在IM开始流行的初期，人们乐此不疲地玩着扮演帅哥和美女的游戏，有些人比较清醒，有些人则把游戏当了真。于是，便有了“见光死”，便有了“恐龙”和“青蛙”这样的称谓。后来的弟弟妹妹们总结了经验，和陌生人聊天时只说自己长得很丑，因为他们以为只有美女和帅哥才有勇气说自己丑，因为他们以为这叫“置之死地而后生”。结果，大部分还是“见光死”，还是“恐龙”和“青蛙”……

随着时间的推移，最早那批“只聊陌生人”的年轻人已穿上了职业装，他们IM里的联系人也都经过层层“净化”，大多被一些同学、朋友、同事或业务伙伴取而代之。和现在热衷于网络聊天的人相比，他们是幸福的。他们有幸经历了IM从出现到成熟的发展阶段，经历了从网聊，到网恋，再到网瘾的发展阶段——不是每个人都有见证历史的机会。他们同时又是不幸的，因为在他们中许多人的世界里，人世间的关系已经简化为一根细细的网线拴住的一个个跳动的头像。这些头像为它们的创造者带来了人气和利润，而那些沟通能力畸形化了的人们，又从中得到了什么？P

摩托罗拉

V6

年内即将上市的V6，从设计上来讲，像是一款承前启后之作，你可以在上面看到V60/66的影子，也能体会到MPx开合自如的优雅魅力。光滑的鹅卵形外观，创新性的双铰链设置，只需轻轻一推，即可轻巧地完成手机的开启，独有的垂直外屏新颖雅致。精致外表之下还蕴藏了强大的功能，无论是MPEG-4影音短片的播放，还是利用4倍变焦的内置摄像头记录身边的欢乐，V6都可以从容胜任。蓝牙与EDGE技术的支持，为V6提供了强大的数据交互能力。





摩托罗拉V6

V8

还记得V3带来的震撼吗？“航空级的铝合金能做什么”，这个问题今天有了新的答案，那就是全新的直板手机V8。延续自V3的设计理念，V8与圆润的V6截然不同，如同一片轻轻薄薄的金属，会在你手中散发夺目的光芒。除了V6拥有的功能以外，V8还支持最大512MB的TransFlash存储卡，能够为用户的多媒体应用提供最大限度的扩充性。高品质的扬声器不仅带来了良好的免提通话效果，MP3播放也更加得心应手。



摩托罗拉V8

音乐当道，影像盛行

2005年下半年主流手机产品前瞻

■晶合实验室 壹分



数码浪潮席卷全球，当各式各样的数码产品遍布世界的各个角落，与数码有关的一切似乎都成为时尚的代名词。而真正能够代表数码时尚产品的，既不是数码相机，也不是MP3播放器，只有手机才是科技与时尚的最佳代言人。从挣脱模拟网络枷锁的那天起，形形色色的手机外观就成了新的流行风向标，时至今日，也只有手机才拥有整个数码家族的所有亮点。2005年初，继拍照功能之后，音乐手机的概念汹涌而来。先是Sony-Ericsson祭出了顶着Walkman光环的W800，位居全球第二的摩托罗拉更是与借iPod红极一时的Apple联姻，发布支持iTunes服务的新款手机。你方唱罢我登场，三星与诺基亚先后推出了拥有微硬盘的音乐手机，而明基则拉来了当红乐队“五月天”力推自己的音乐手机，其产品无论是外观还是附件更加接近随身听和MP3播放器的设计思路，让音乐手机与随身听之间的界限更加模糊……当诺基亚与微软结盟打造音乐移动商店，并放言年内将推出20款左右的音乐手机时，音乐手机已不再是概念和噱头，它实实在在地来到了我们身边。让我们一起领略一下三大手机厂商即将于今年下半年推出的新产品的风采吧。

诺基亚 N系列

年初就公布的N系列，虽然到截稿时仍然难见真身，但是拥有能够存储上千首MP3歌曲的4GB微硬盘、将WCDMA、WLAN、蓝牙和USB 2.0多种重要传输方式一网打净的N91，已经成为众多对手眼中最恐怖的敌人。近年来备受消费者喜爱的滑盖设计，和标榜音乐功能的音乐播放快捷键完美结合。而在诺基亚官方的宣传资料中，一张搭配有森海塞尔HD485耳机的N91引发无数发烧友的无限遐想……





诺基亚N系列

N90则依靠200万像素卡尔·蔡司镜头的摄像头、自动对焦、微距拍摄、352×416超高分辨率屏幕，以及令人咋舌的20倍数码变焦成为手机史上的又一怪兽级产品。与此相比，N90搭载的S60系统、旋转翻盖设计等都不是那么受人关注，毕竟“第一款拥有专业镜头的手机”这个名号太响亮了。在N90和N91的映衬下，同样拥有200万像素摄像头、20倍数码变焦和号称全球最小Symbian OS 8.1a Series 60平台手机的N70似乎显得有些平平无奇，而在年底的市场中，或许N70才是诺基亚更让对手头疼的武器。

6060

6060将有可能成为诺基亚在低端市场的主力武器之一，不足1500元（根据国外定价折算，仅供参考）的身价提供了完善的PIM支持，设计简约大方的外观，以及诺基亚一贯良好的做工，6060一定可以赢得实用主义者的青睐。



诺基亚6060



诺基亚6111

诺基亚6270



诺基亚6280

6111/6270/6280

这3款手机有着如出一辙的外观设计，要从外观上区别它们，对于不了解的人而言确实有点麻烦。相对而言，6111小巧圆润适合女性用户，而6270/6280体积要略大一些。功能方面这3款手机可以说是各具特色。6111具备百万级像素的摄像头、内置闪光灯与6倍数码变焦功能；26万色的液晶屏，可以横、竖两种模式欣赏相片，总体功能较为简单。6270的摄像头升级为200万像素，并且有横拍模式，更加方便拍摄。良好的E-mail支持表现出6270的商务定位，左右两侧的扬声器旨在提供较好的音乐回放表现。6280提供了主副双摄像头，可进行视频通话并支持实时影像分享。相机功能较6270又有增强，设置了单独的变焦按键，支持mini SD卡和打印机直接打印。

索尼爱立信

J210

作为入门机型J200的升级版本，J210将显示屏升级为分辨率128×128像素的65536色的STN屏幕，同时还拥有600kB的机身内存。外观设计也有一定的改动，更加符合年轻人的审美口味。而功能方面则没有太大突破，毕竟J210的定位不需要过多的花哨功能。



索尼爱立信J210



索尼爱立信W600

W600/S600

W600的作用是填补W800身后的市场空缺。作为一款Walkman手机，W600拥有256MB的机身内存，同时还支持标准的3.5mm插头耳塞，用户可以随个人喜好更换耳塞，着实要方便不少。内置的播放器对MP3、AAC等音乐有非常出色的播放效果，支持MusicDJ和VideoDJ，可实现全屏幕的视频回放。通过USB或蓝牙等传输方式，用户可轻松对W600传入MP3音乐、3D游戏等。

S600的设计思路是作为S700和K750在中端市场留下的空白补充，因此具有和S700相似的外观设计和如出一辙的开合方式，仿K750的菜单界面。S600在体积上有所控制，比S700小了一些，女孩子也可以买来秀了。S600最引人注目的是其扬声器的配置，两个扬声器分别设计在机身的左右两侧，为这款手机带来了立体声播放效果。双面设计和支持更换彩壳更让S600充满青春活力。

K608

K608拥有简洁漂亮的外形，外壳充满金属质感。机身两侧设置了特殊的快捷按键，轻轻按下就可以启动可视电话功能，更加方便操作。面积1.8英寸的26万色176×220像素的TFT液晶屏，能够提供给用户相当不错的视觉感受。背面则是索尼爱立信独特的“一机双面”设计，可以方便地横向握持拍照。130万像素的摄像头特意设置了活动镜头盖，增强对镜头的保护。





索尼爱立信K608


索尼爱立信S600

结语

手机已经越来越明显地成为数码产品领域中的集大成者，而大部分消费类数码产品的融合也是大势所趋。虽然形势一片看好，但是目前依然存在着难以解决的技术问题。手机电池的续航能力一直是手机称霸数码领域的心头大患，没有充沛的电能，无论是音乐播放、影像记录还是影片回放功能都是空谈。我们不妨大胆预测，电池技术获得突破的那一天，就是手机脱颖而出之日。P

MPEG-4播放器 拍得丽i-Touch

😞 发热量较大
😊 存储容量大
😊 制作工艺较好

结论：i-Touch是一款较成熟的MPEG-4播放器，但附赠的拍摄模块效果与数码相机差距较大

■品合实验室 别理我

支持格式：	MPEG-4/JPG/MP3
屏　　幕：	3.6英寸TFT LCD
电　　池：	1850mAh锂电
存 储 器：	20GB 1英寸硬盘
有效像素：	310万 CMOS
ISO：	100/200/400,
尺　　寸：	106mm×71mm×32mm（MP4播放器）/40mm×41mm×30mm（相机模块）
重　　量：	285g
附　　件：	AC电源/USB/视频接口/充电底座
价　　格：	3298元
联系电话：	020-83353671



背面精致的处理工艺



附赠的拍摄功能模块，不过成像质量较差



与拍照模块分离后外观感觉要更好




功能强大的底座


功能模块和i-Touch机身间的连接阜

MPEG-4播放器的出现已经有不短的时间了，但对于大多数普通消费者来说，价格依然偏高，我们更多的只是对产品的欣赏和品评，拍得丽的i-Touch除具备普通MPEG-4播放器的常见功能外，还可以当拍摄工具使用，颇具新意。

i-Touch配备了3.6英寸大尺寸LCD显示屏，这也使得播放器的体积相对较大，加上外套要想放在腰包里，恐怕不太方便。i-Touch机身的制作工艺相当不错，所采用的塑料材质的强度足够保障使用安全，背面金属拉丝工艺的外壳除起到美观作用外也有较好的散热作用。

i-Touch具备MPEG-4播放器所应具备的绝大多数功能：视频播放、MP3播放、图片播放、视频录制、音频录制……由于拥有高达20GB的存储空间，我们可以放置大量的视频音频文件，不过我们在使用过程中发现其耗电量惊人，硬盘的发热也有些高。i-Touch的播放效果尚可，液晶屏显示效果不错，适合播放分辨率较高的视频。i-Touch提供了一个底座进行充电、数据交换等操作，将播放器放在上面也显得比较美观。i-Touch对DivX格式支持良好，而XviD格式的视频则有可能没有声音，希望在以后的固件升级中得到解决。

i-Touch的拍摄功能通过随机提供的模块完成，它包括一个7.7/3.5的定焦镜头和闪光灯，当然内部还有CMOS及其他电子设备，该附件通过卡口安装在i-Touch机身上，可以270度旋转。这是一个最简单的数码相机，除了白平衡、画质、ISO设置外，用户没有太多可控制的项目，试拍结果显示其成像质量难以令人满意。我们认为如果其仅作为有趣的附加功能倒也合适，但是和普通的DC有很大差距。

数码相机 理光Caplio GX8

Caplio GX8作为Caplio GX的改良机型，除了像素的提升外，还改进了一些细小的毛病，表现更为成熟，是一款值得推荐的产品

连拍、微距能力优异　成像质量不错

外壳接缝间隙略大

■晶合实验室 别理我

Caplio GX8对我们来说并不陌生，它的前辈——Caplio GX，曾给我们留下了深刻的印象。如果仅从外观判断，两者几无差别。Caplio GX8采用合金作为机身外壳材料，给人坚固、专业的感觉。相机的尺寸为113.6mm×29.0mm×58.0mm，不含附件的质量为205g，对于男士来说非常合适，女性使用可能稍微有些大。相机的握持感很好，单手和双手都能很舒服地进行操作。

虽然Caplio GX8并非定位专业机，但操控方面仍然显得专业而复杂，不仅提供了拨轮，还设置了一个专门进行常用功能设置的ADJ键，在微距模式下相机能够自由选取对焦点。Caplio GX在设置闪光模式时会有几秒时间内无法拍摄的现象，Caplio GX8对此进行了改进。除A/M手动档外，相机还提供了6种场景模式，Caplio GX8短片拍摄能力尚可，320×240@30fps没有长度上的限制。相机内置存储器高达26MB，连拍能力惊人，达到16张/2秒。

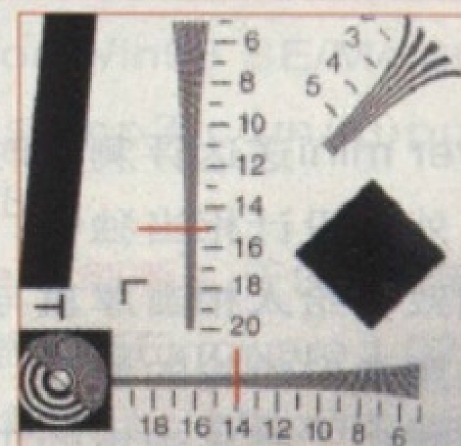
Caplio GX8采用1/1.8英寸、824万像素原色CCD，ISO感光度设置包括64/100/200/400/800/1600，镜头为9片7组5.8～17.4mm/2.5～4.3（相当于35mm系统的28～85mm），镜头近摄距离为1cm，快门速度从30/2000～1/2000秒，值得一提的是相机的闪光灯支持15cm近摄闪光，这对微距拍摄很有意义。相机支持TIFF输出，手动白平衡能够有效地矫正色彩表现。

相机的快门时滞很短（相对消费类DC），强大的连拍能力也使得它非常适合抓拍。由于有效像素的提升，Caplio GX8分辨率较Caplio GX稍高，在同档同类产品中居于前列；相机的微距拍摄能力很强，1cm近摄能够得到夸张的变形的广角微距图像；当我们用手动白平衡进行设置后，相机的色彩还原能力令人满意；消费类数码暗部噪点“丰富”的现象依然存在，单位面积内感光原件的增加使得它的噪点表现并不比Caplio GX强。整体来看，相机的成像质量在原有型号的基础上得到一定提升。





金属外壳让相机更加坚固


分辨率测试


可接驳广角附加镜，使得原本28mm（35mm等效值）的广角提升到惊人的22mm


拨轮往往只出现在专业相机身上


色彩表现


微距能力突出

像素	824万像素
最高分辨率	3264×2448
变焦	3×光学
最大光圈	2.5/4.3
焦距	5.8～17.4mm
最近对焦距离	1cm微距
ISO	64/100/200/400/800/1600
存储	SD/MMC
录像	320×240@30fps
电池	5号电池×2/DB-43锂电
体积	113.6mm×29.0mm×58.0mm
重量	205g（实测，不含电池等附件）
附件	说明书/保修卡/软件光盘/相关连线/充电器及DB-43锂电
价格	3400元
咨询电话	800-830-7586

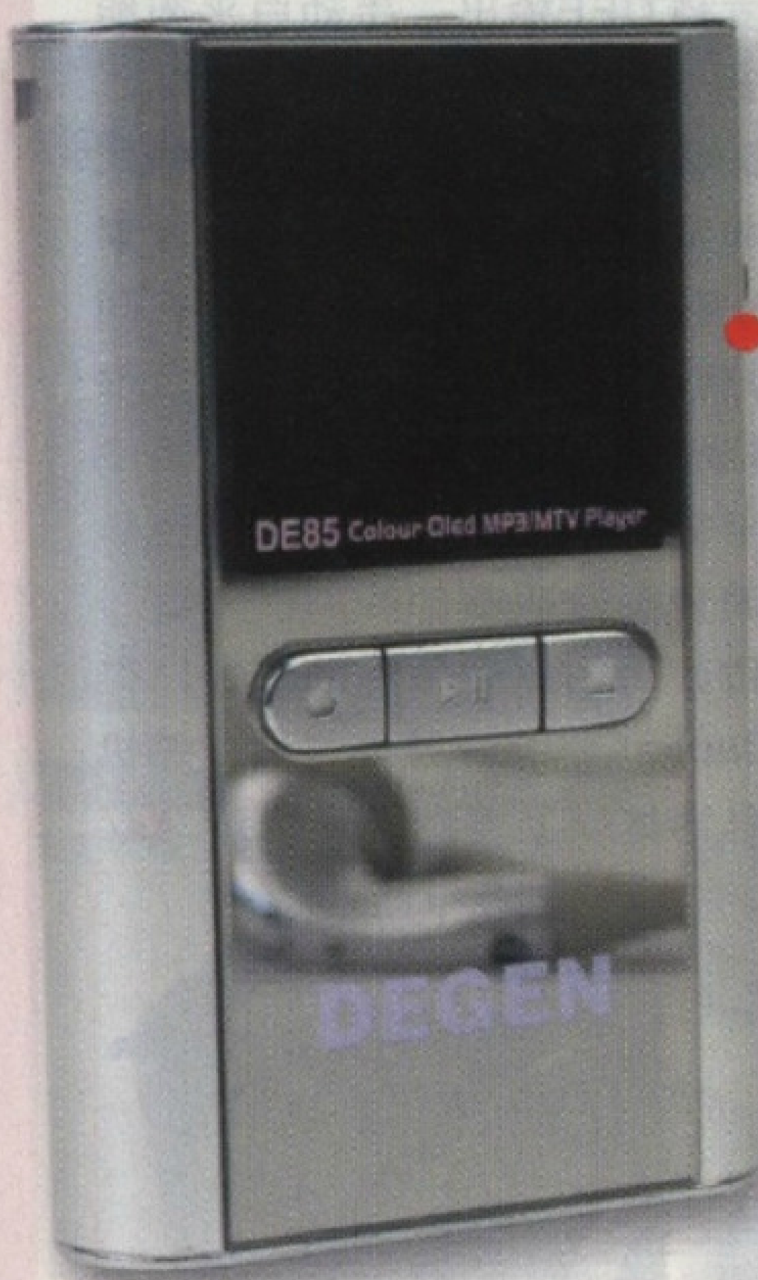
MP3播放器 德劲DE85

缺：操作不够便捷；设计做工成熟
优：音质出色；一款细节工艺处理出色的产品

■晶合实验室 魔之左手

初看DE85，方正的造型和亮色外壳显得有些普通，但仔细观察发现其采用的是真正全金属外壳，而且做工相当精细，手感也很好。产品的正面板为镜面设计，安装有65k色OLED显示器，色彩很出色。这款产品的操控键很少，正面有3个录音和播放控制键，侧面安装有双向导航键，不过调节音量一类常用功能还需要根据屏幕提示，进入菜单操作，不是很方便。这款产品采用内置锂电池，连续播放时间达到了6小时。

DE85采用改进型的挂带耳机，播放效果很出色。这款产品支持MP3和WMA，以及MPV视频文件，不过限于较小的屏幕尺寸，尽管色彩很不错，但还无法显示清楚的文字内容和图像细节。另外这款产品还有浏览图片、阅读电子书等功能，并提供了可将常见视频文件转换为MPV文件的工具软件。



做工很精细的外壳



仅采用双向导航键是操作复杂的原因之一

容　量：	256MB
文件格式：	MP3/WMA/MPV
显示屏：	65k色OLED
接　口：	USB 2.0
尺　寸：	58.5mm×27.0mm×12.0mm
重　量：	37g（实测）
附　件：	耳机/USB连接线/旅行充电器/使用说明书/驱动工具光盘/音频连线
价　格：	560元
咨询电话：	0755-26912618

另类发声单元 天星稀土 Freedom Driver mini

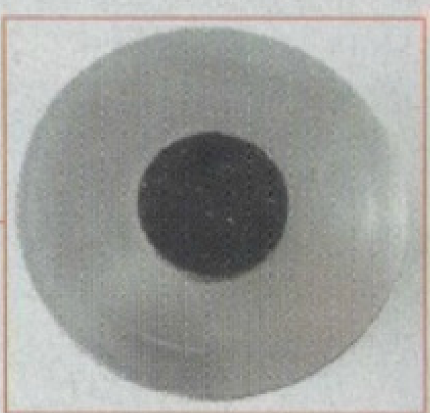
优：世界级尖端科技造就的国产尖端产品；体积小巧，便于携带；造型精巧，工艺精湛
缺：功放需要交流电驱动，减少了产品的适用场合

■晶合实验室 忙龙雅

当Freedom Driver mini送达评测室时，着实让我们眼前一亮，外观设计相当独特，银白色的合金外壳做工精致，给人相当厚重与结实的感觉。顶部圆周采用类似齿轮的设计，与底部的黑色塑料部分相呼应，带来浓重的工业时代气息。顶部的产品标识图案类似工业设备上的表盘，结合齿轮状的外廓容易让人以为是可以旋转的旋钮。

产品的发声奥秘全在平滑的底部，借助中央的橡胶垫可以平稳地放置在桌面，并且拥有2mm左右的空间，这就是Freedom Driver mini独特的固体发声单元的驱动面了。只要将Freedom Driver mini放置在任意物体的平滑表面上，通过共振即可播放音乐。产品的总体音质表现与目前的大部分便携式音箱在同一水准，中高频较好，但是也和同类产品一样低频表现欠佳。





底部的驱动面，光滑平整，尽管可以驱动任意平滑表面发声，但是木质表面的表现是最好的



专用功放与变压器影响了便携性，减少了适用场合，实在太令人惋惜了

频率响应：	150Hz～12kHz
阻　抗：	6Ω
功　率：	15W
直　径：	52mm
高　度：	50mm
重　量：	469g（实测，不含功放和电源）
附　件：	220V变压器、专用功放
价　格：	780元
咨询电话：	0931-8372665-2007

Freedom Driver mini的发声原理

Freedom Driver mini的制造材料是一种被称为“超磁致伸缩材料”的“铽镝铁”稀土材料。1842年焦耳发现磁场中的物质尺寸会发生变化,这一现象被称为磁致伸缩，又称为焦耳效应。铽镝铁材料在磁场作用下的尺寸变化,为传统磁致伸缩材料的几十倍到上百倍，可将磁能转换为机械运动，被广泛用于军工、机械、电子、石油、纺织、医疗、航空航天等方面。利用该材料可以制造具有极高水准的声学仪器。例如使用该材料制造的声纳探测距离可达近一万公里，是世界上性能最好的声纳设备。目前能够实现铽镝铁量产的企业在世界范围内仅有两家，甘肃天星稀土功能材料有限公司就是其中之一。

MP3播放器 at-in V622

■晶合实验室 热血废人

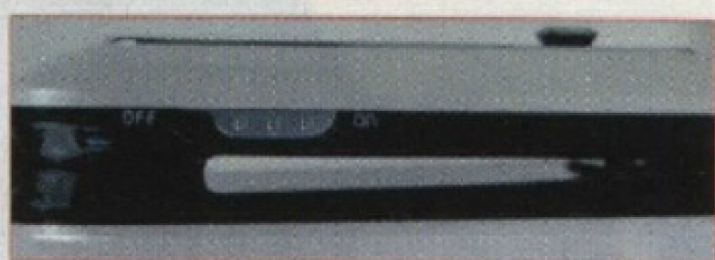
结论：创意的夹子造型可挂可带，方便外出携带；塑料模具制作精细；拥有近9个小时的播放时间；内部软件功能较为简单，需要进一步完善



内部做工尚可，采用塑料卡扣设计使其极易被拆卸



顶部耳机、miniUSB、Line in接口排列整齐有序



较有创意的夹子造型

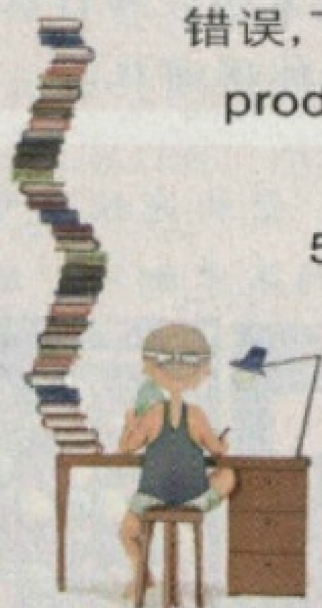


造型别致的胡桃夹子at-in V622，名字取材于柴可夫斯基的经典芭蕾舞剧。前后两片机身通过上部的接口部分连接在一起，中间留出的宽度刚好可放在腰间的皮带上，也可随意地夹在任何地方，方便外出携带。珍珠白框体搭配黑色的底衬，给人以干净大方而又宁静的感觉。正面LED显示屏幕与下面5向导航控制键位置安排恰到好处，使机身显得更为和谐统一。但是在实际操作中，5向导航键所具有的功能实在有限，需要依靠左右两侧的按键进行协助。

采用无缝式卡扣闭合的塑料机身在强度上有所欠缺，当遇到两片机身张开角度过大的情况时，正面的外壳会因没有螺丝固定而脱落。机身背部电路做工较为优良，电路板与屏幕安置在前部机身，并通过两条导线连接后部的锂离子电池。采用STMP 3502解码芯片，音质稍逊，所配备的耳塞也限制了芯片的性能发挥。

容　　量：	128/256MB
文件格式：	8～320kbps MP3/WMA/AAC
显 示 屏：	OLED
接　　口：	mini USB 1.1/耳机接口/Line in接口
尺　　寸：	65.3mm×41.8mm×20.9mm
重　　量：	48g（实测，含电池）
附　　件：	耳机/USB延长线/旅行充电器/随机光盘
价　　格：	599/768元
咨询电话：	010-58931188

升级热报



Archos（爱可视）于2005年7月12日发布Gmini XS202 MP3及Gmini XS100 MP3播放器最新Firmware 1.3.08版，下载地址：http://www.archos.com/download/list_firmware.html#gminixs100_p.png

JNC（捷讯）于2005年7月14日发布SSF-8002/8005/8100 MP3播放器最新Firmware 1.56版，下载地址：http://www.jnc-digital.com/download/156CFR_FirmUp.zip

UNIbit（优百特）于2005年7月13日发布UM-906 MP3播放器最新Firmware 1.3版For Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.unibit.com.cn/download.asp

OPPO于2005年7月13日发布X9 MP3播放器最新Firmware升级程序5.709版，新版固件修正了浏览某些超长文件名的歌曲时，出现开机显示OPPO的错误，下载地址：http://www.oppo.com/product/download.asp

iAUDIO（爱迪欧）于2005年7月5日发布4/U2/G3/5/G2/F1系列MP3播放器最新驱动For Win98，下载地址：http://www.iaudio.com.cn/Download/CliDownFileList.asp

MSC（万城）于2005年6月27日发布DM-HF MP3播放器最新Firmware 3.199版For Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.mscmp3.com/support/default.asp?noCache=83278

Creative（创新）于2005年7月1日发布MuVo V200 MP3播放器最新Firmware 1.02.01版For Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：http://hk.creative.com/support/downloads/download.asp

Canon（佳能）于2005年7月13日发布MVX3i/MVX40i/XM2数码摄像机最新驱动For Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.canon.com.cn/down/static/driverflistview.html

Ricoh（理光）于2005年7月8日发布Caplio GX8数码相机最新Firmware 1.11版，下载地址：http://www.ricoh.co.jp/dc/download/firm/win/gx8-111.exe

HP（惠普）于2005年7月1日发布HP Photosmart M22/M23系列驱动程序多语言4.5版For Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：http://welcome.hp.com/country/cn/zh/support.html

Nikon（尼康）于2005年7月5日发布Coolpix Coolwalker MSV-01数码相机伴侣最新Firmware 1.3版，下载地址：http://www.nikon.com.cn

Epson（爱普生）于2005年7月4日发布Epson P-2000数码伴侣最新Firmware 02.04版，下载地址：http://www.epson.com.cn/tech_support/download/software_list.asp?columnId=384&pg=&view=

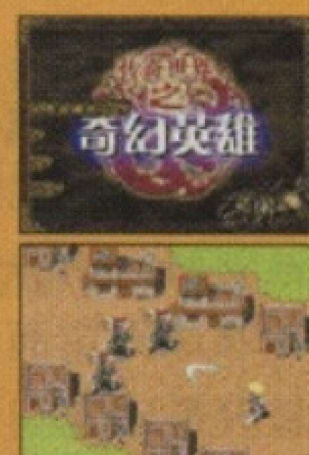


"game－V"是盛大全资子公司数位红与英特尔合作推出的手机娱乐平台，数位红在"game－V"上发布的游戏均对基于英特尔移动多媒体技术的手机作了优化。在数位红、英特尔及摩托罗拉的合作中，三方联合开发了18款手机游戏，此次介绍的4款便是专门为采用了英特尔移动多媒体技术的摩托罗拉E680i手机开发的。



传奇世界之奇幻英雄

虽然名为"传奇世界"，但《传奇世界之奇幻英雄》并不是网络游戏，而是一款单机RPG。游戏中，玩家扮演一位少年，无意中得知自己的离奇身世，进而为了国仇家恨，毅然踏上传奇之路的故事。该游戏采用了明快的Q版画风，画面风格很容易让人联想到《英雄传说》《伊苏》等游戏，故事设定、操作方法、战斗方式等方面也与PC上的日式RPG并无二致。凭借E680i 320×240 65k色的TFT显示屏的优势，游戏画面细腻，色彩丰富。《传奇世界之奇幻英雄》采用RPG常用的斜45度角战斗模式，有多种绝技（魔法）攻击可以选择，遇敌方式也采用了敌人可见的方式，而非许多玩家反感的踩地雷形式。值得一提的是，游戏中还带有一个"验证物品"选项，玩家如果在游戏中得到一些不明物品，可利用此选项通过GPRS从官方网站验证物品——这些物品里很可能就藏着一把旷世奇兵，或是天下无敌的武功秘笈！

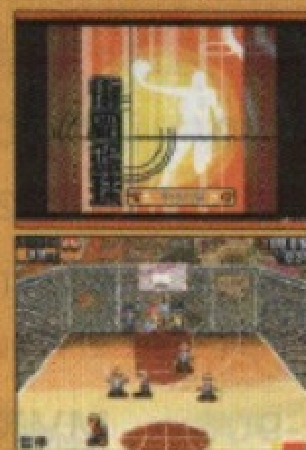


烈焰英豪

和电脑上的同名动作游戏不同，E680i上的《烈焰英豪》是一款方块类益智游戏。玩家在游戏中扮演一位消防队员，在大火中消去阻挡人们逃生的彩色方块，协助大家逃离火场。游戏中，二个或二个以上相同颜色的方块可以通过点击屏幕消去，被困在方块上的NPC便会下落。身体健壮的角色可以在距地面较高的地方跳到地面上逃走，但一些女人、老人、小孩和宠物则必须要到脚下的方块都消去才能逃走。需要注意的是，每个NPC头顶都有血槽，如果玩家不及时让NPC落到地面，NPC就会被烧死，任务也就无法完成了。如果游戏中没有相同颜色的方块连在一起，玩家便要使用屏幕上方的炸弹炸去某个方块，以使它们重新相连，得以消除。这款游戏对玩家的反应速度和观察能力要求很高，而且规则简单、易于上手，等车排队的时候拿来消磨时间非常合适。



街霸篮球



《街霸篮球》是一款具有强烈卡通风格的街头篮球游戏，玩家在游戏中控制进攻方的一个球员，通过运球过人，寻找投篮或扣篮的机会，若距离对手太近则可能被断球。该游戏以小故事的形式划分为4关，每一关的防守阵形和策略各不相同，对手的数量会随之递增，移动加速度也会越来越快。该游戏设计了一个技能条，其长度决定玩家可以使用过人绝招的次数。如果玩家在游戏中投篮或扣篮得分，技能条便会随之增长，如果电脑得分，技能条则会相应减短。游戏结束后，玩家可通过GPRS网络将自己的得分上传到官方网站，如果得分较高，更有可能进入MVP排行榜。总体来说，《街霸篮球》节奏紧凑，动作流畅，而且具有较大的挑战性，是一款值得一玩的休闲游戏。

水果风暴

提起《水果风暴》，大家一定不会感到陌生。这款游戏在PC等平台上已经有了数种版本，受欢迎程度可见一斑。《水果风暴》同样是一款要求玩家反应速度和观察能力的游戏，其规则和其他平台上的基本相同：游戏中共有7种水果——香蕉、苹果、甜橙、樱桃、西瓜、桃子和葡萄，玩家要做的是交换相邻的水果，将至少3个相同种类的水果连成一行或一列，使其消失便可得分，连续消去相同的水果数量越多，得分就越高。随着游戏进行，游戏"剩余时间"会不断减少，如果时间用尽，则游戏结束。剩余时间可通过得分或过关增加。游戏中可使用"提示"功能，让电脑提示应该走哪一步，但这样将减少剩余时间。游戏中，每得到300分就会升一级，游戏速度也随之加快。



解放双手 让软件自动安装

■广东 GZ

将软件制作为绿色软件固然是解决系统崩溃后重装的绝好方案，不过并不是所有软件都能够制作为绿色软件，因此重装操作系统后若干数量的软件重新安装过程仍不可避免。虽然用户手动安装操作系统的过程繁琐不堪，其实逐一安装软件并输入相关信息的过程尤有过之。不过既然能够制作无人值守系统安装光盘来解放用户的系统安装时间，软件安装也同样可以自动批量地进行。

大多数软件开发者都会选择现成知名的安装制作程序来制作产品的安装包，而不会试图重新去设计开发自有的安装程序，因为这意味着快捷方便、系统兼容、功能完备以及性能强大。用户将所有需要安装的软件一一确认其安装包制作方式，利用批处理文件就可以实现各个软件的自动安装。如果将所有批处理文件合并成一个批处理文件，用户就只需双击执行这个文件，所有的软件都可以一并安装完成，非常方便。

一、Windows Installer

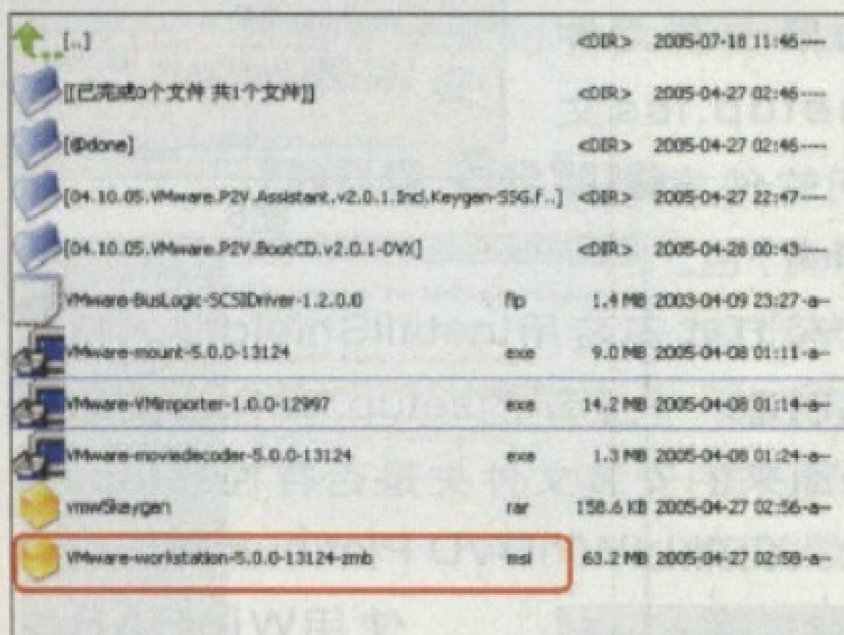


图1

Windows Installer是目前主流的软件安装程序，微软出身的血统使其具有修复安装等诸多特效，随着微软对于Windows Installer的不断发展增强，越来越多的软件都开始采用Windows Installer制作安装程序。如何判断软件是否采用Windows Installer制作？如果某个软件采用Windows Installer制作安装程序，那么用户就应该能在软件的安装文件夹中看到".msi"文件（图1）。不过这里也有一些特殊情况，例如尽管MSN Message 7的安装程序是名为"INSTALL_MSN_MESSENGER_DL.EXE"的可执行文件，查看其属性可知它是个"Win32 Cabinet Self-Extractor"压缩包（图2），用WinRAR将此压缩包解压可看到真正的安装程序"MsnMsgs.msi"文件（图3），它说明MSN Message 7仍是使用Windows Installer制作的安装程序，微软对程序进行了压缩处理以减少体积。

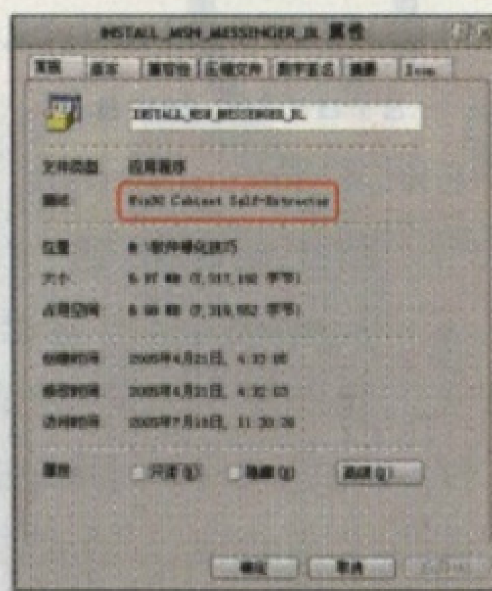


图2

仍以MSN Message自动安装为例，假设安装文件夹为"MSN"，那么只要在上级目录中创建setup.cmd，并输入以下内容：

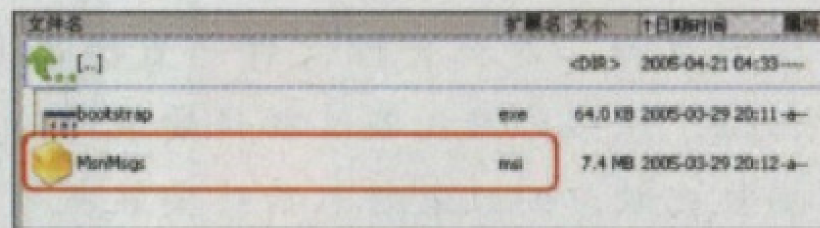


图3

```
ECHO.
ECHO 开始安装MSN Message
ECHO 正在安装，请稍候...
start /wait MSN\MsnMsgs.msi /q
```

只要执行setup.cmd就会启动MSN Message安装程序，整个安装过程中除了批处理文件执行窗口外，不会出现任何其它窗口和信息，所有安装过程全部在后台自动执行（图4）。用户也可使用参数"/qn"获得与"/q"

批处理文件

在Windows下成长起来的用户通常都不太熟悉批处理文件。批处理文件可以是.cmd或.bat文件（在WinXP下建议使用.cmd），使用批处理文件可帮助用户一次自动进行多个任务，中间并不会被打断。事实上如果善用批处理文件的话，用户的工作效率会得到极大提升。这里不对批处理命令语法进行详细解读，只简单介绍本文中将要涉及到的内容：

@echo off：隐藏C:\>提示符以及其它显示出来的批处理命令。

echo.：包含一条线的间隔。

echo message：在命令行窗口显示"message"，用作注释。

title：设置窗口的标题。

start：启动一个应用程序，或安装程序。

pause：显示"Press any key to continue..."。

exit：退出命令行窗口。

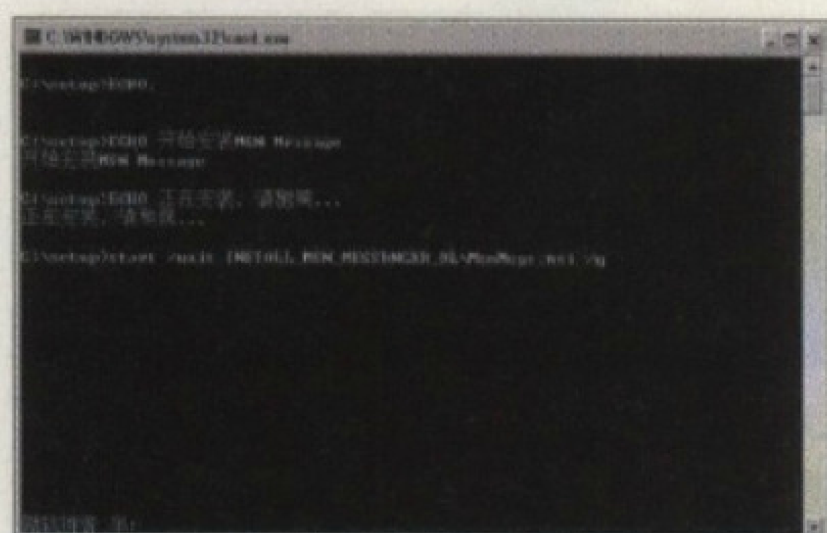


图4

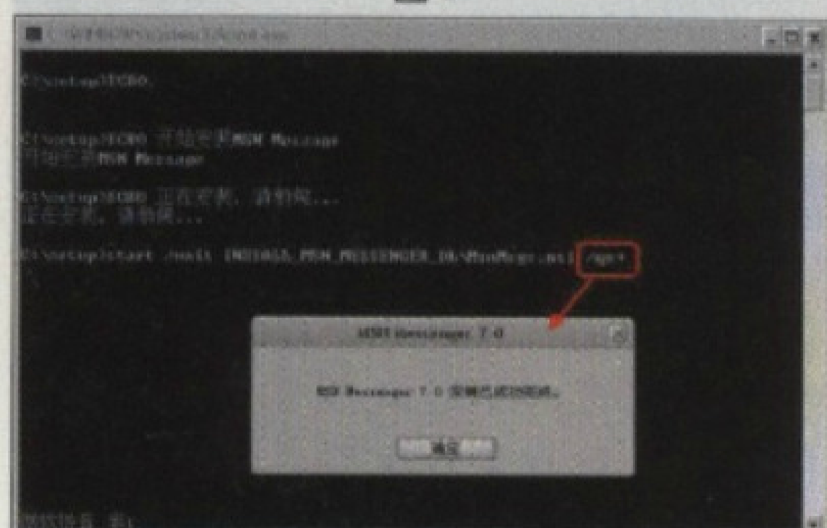


图5

的同样效果，不过如果参数“/qn”进一步扩充为“/qn+”，那么软件安装完毕后会出现一个确认对话框，需要用户点击确认才能最终完成安装，批处理文件的下一条命令才会执行（图5）。

对于msi安装程序，实现软件的自动安装，通常选择参数“/q”和“/qn”即可实现目的，但是也有可能自动安装中失败，此时只要结合其它参数，用户即可实现安装监视、修复监视、过程调试等多种需求，从而最终实现软件的自动安装。比较遗憾的是msi安装程序没有指定安装路径的参数，自动安装的软件都是默认安装在系统文件夹“Program Files”下面，要避免安装到系统分区只能通过其它解决办法。此外由于某些软件例如Daemon Tools，会在安装完毕后自动重启计算机，这就打断了批处理文件的继续执行。要保持软件的自动批量安装，就要禁止软件这种自动重启。用户可以在安装参数“/qn”后使用“REBOOT=Suppress”或“REBOOT=ReallySuppress”标记：

```
start /wait Daemon_Tools.msi /qn REBOOT=Suppress
```

禁止自动重启

Suppress标志能禁止软件安装完毕后的系统重启动提示，实现软件自动安装后不自动重启，但是它不能禁止软件安装进行中的系统重启动要求，另外如果软件安装完毕并没有用户重启动提示界面，而是直接重新启动系统，它同样无法禁止。ReallySuppress标志则能禁止软件安装进程和完毕后一切系统重启动要求，而不管有无用户重启动提示界面，是批处理文件一直执行安装其它软件的最好保证，但强行禁止某些软件安装中途的重启要求也可能使安装失败，因此最好只针对安装完毕无用户重启动提示界面直接重新启动系统的软件使用。

特殊处理

许多安装程序都能使用命令行参数或自动安装文件来控制安装路径，对于不支持路径设定的自动安装，软件通常都会被默认安装到系统文件夹“Program Files”下，这对于系统分区显然存在巨大的压力，也会影响操作系统的运行效率。要改变这些软件自动安装的安装路径，就只能改变系统文件夹“Program Files”的位置，只要修改注册表“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion”，将主键ProgramFilesDir的值由默认系统分区修改到其他分区即可。

二、InstallShield

InstallShield可以说是最经典老牌的软件安装程序，从微软Windows操作系统发展开始，就一直占据着主流安装程序的位置。使用InstallShield技术打包的软件非常容易判断，以WinDVD Platinum 6安装程序为例，首先此类安装程序的安装文件大部分都可以被主流压缩软件直接解压缩，在解压后的安装文件夹内可找到真正的安装主程序（图6）；其次其主安装程序setup.exe的属性对话框中应该有“InstallShield (R) Setup Launcher”或者其他类似的字样（图7），安装进程对话框中同样也会有类似字样出现（图8），最后如果安装文件夹中能找到一个setup.iss文件，那么毫无疑问软件肯定是使用了InstallShield打包。

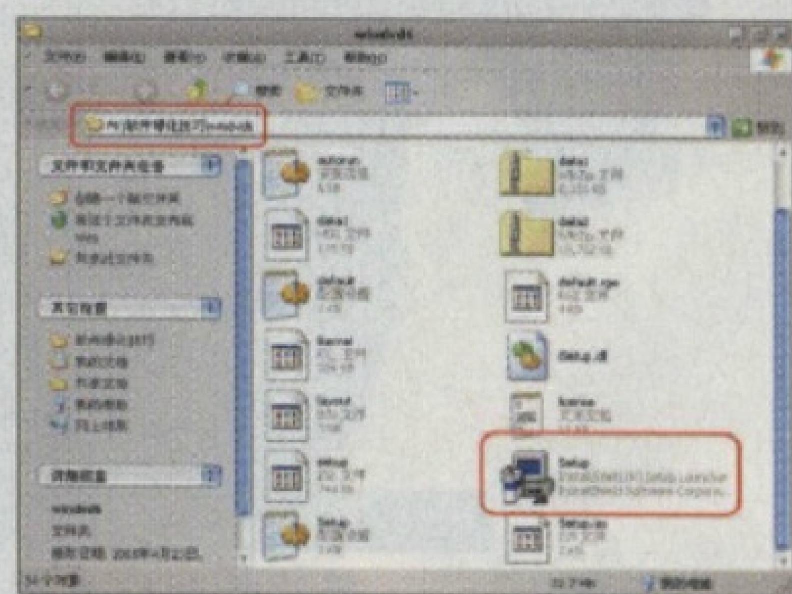


图6

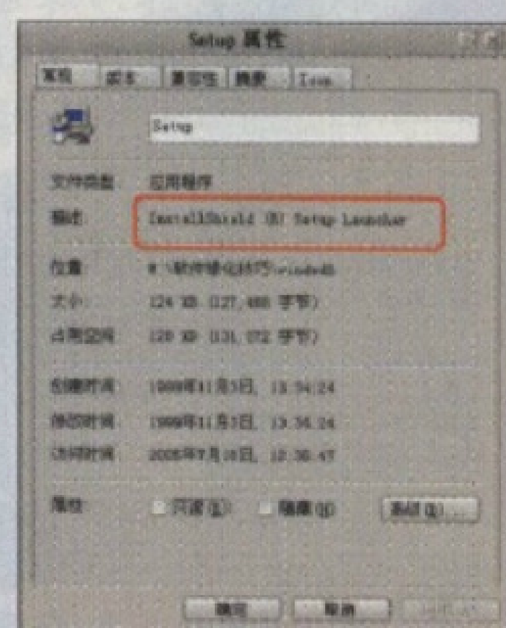


图7

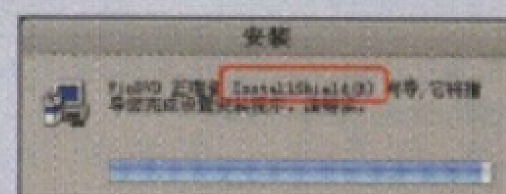


图8

要使用自动安装方式安装用InstallShield技术打包的软件，用户需要创造一个全新的setup.iss作为安装自动安装文件，不论原来的安装文件夹是否存在setup.iss文件都使用它替代。仍然以WinDVD Platinum 6为例。

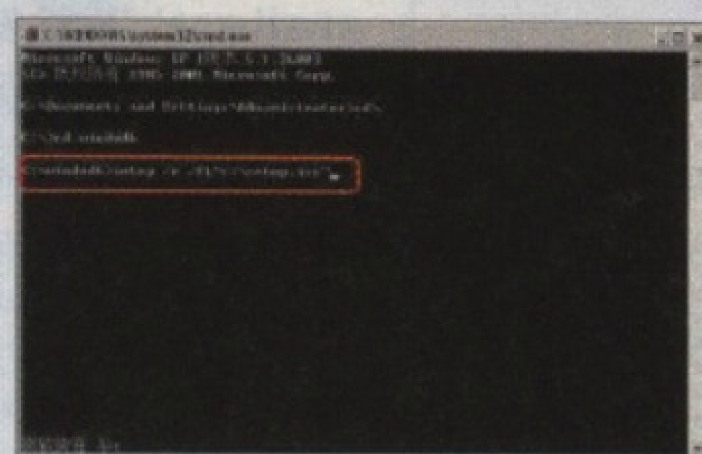


图9

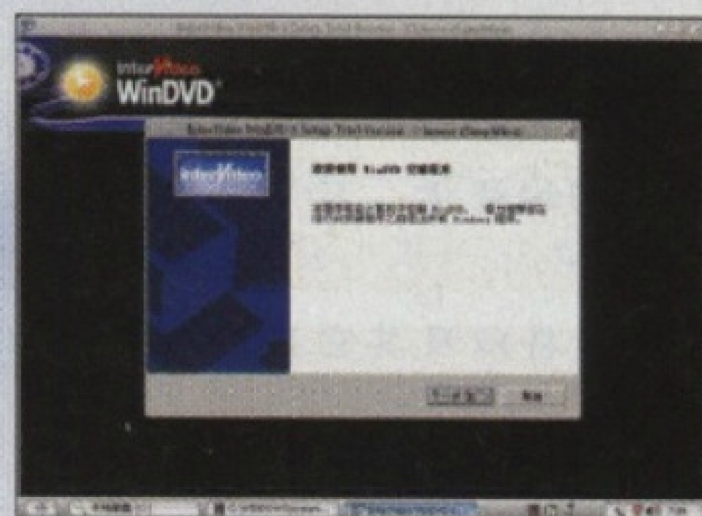
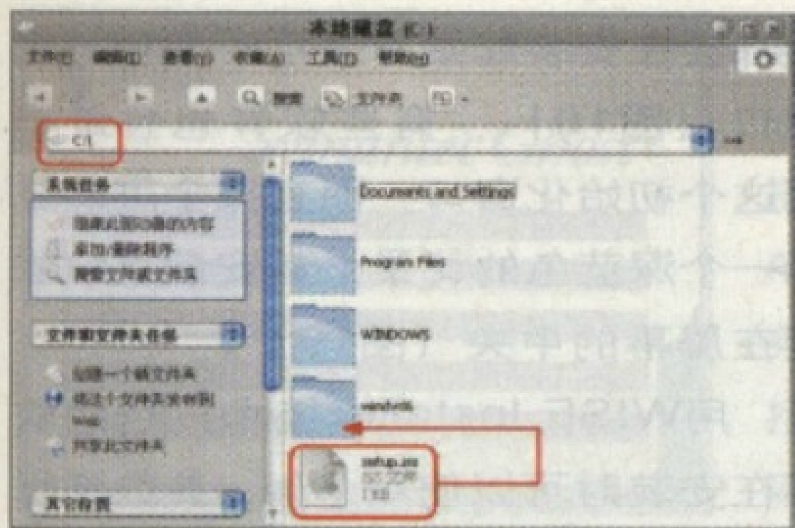


图10

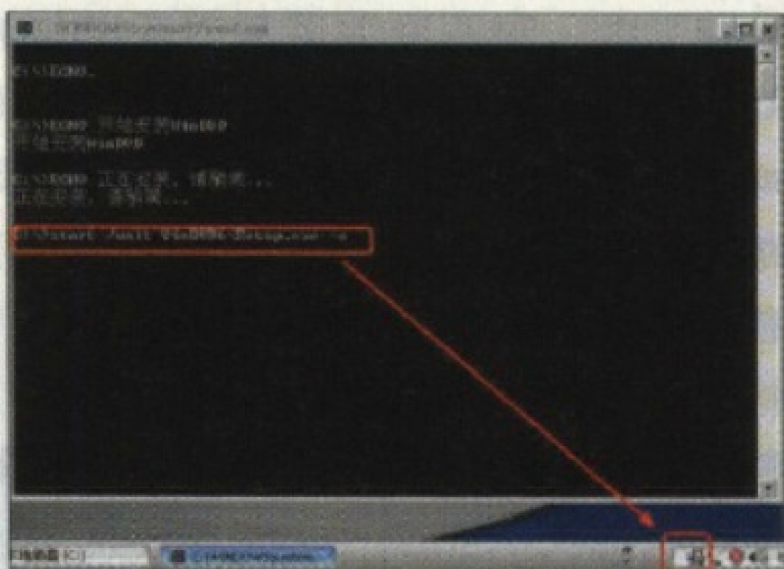
使用WinRAR将安装文件WinDVD.exe解压为WinDVD文件夹，在“运行”中输入CMD启动命令行并进入WinDVD文件夹。接着在命令行窗口中使用如下参数运行安装程序：Setup.exe /r /f1"c:\setup.iss"（图9）。接着是正常的软件安装界面和安装进程（图10），通常都需要用户交互参与作出一些选择，例如选择安装的目录，输入序列号等。有一点需要注意，如果软件安装结束后有立刻重启计算机的选项，一定不要选择，否则批处理文件就会因为计算机重启动而无法执行。软件安装完毕后在硬盘C分区会生成新的setup.iss文件，它记录了刚才安装中的安装路径等信息（图


图11

11）把这个文件拷贝到安装文件夹WinDVD中，注意要和安装程序setup.exe保存在同一文件夹中。然后在批处理文件中加入以下命令进行自动安装：

```
ECHO.
ECHO 开始安装WinDVD
ECHO 正在安装，请稍候...
start /wait WinDVD\Setup.exe -s
```

执行批处理文件安装软件看不到任何软件安装的窗口或信息，用户基本无法判断软件安装的进程，只是在状态栏托盘里可以看到后台安装程序的一闪而过（图12）。

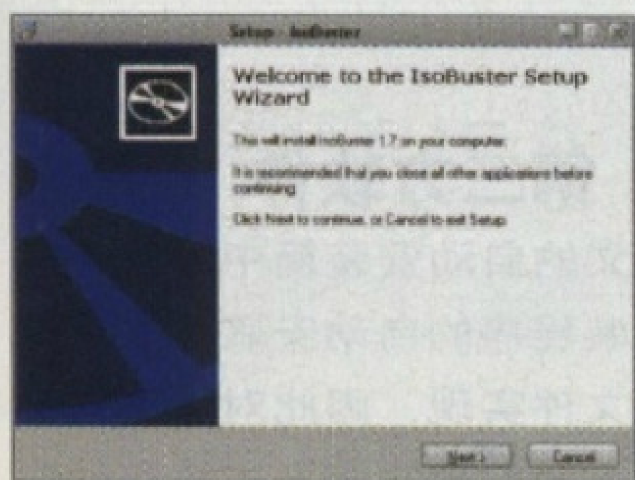

图12

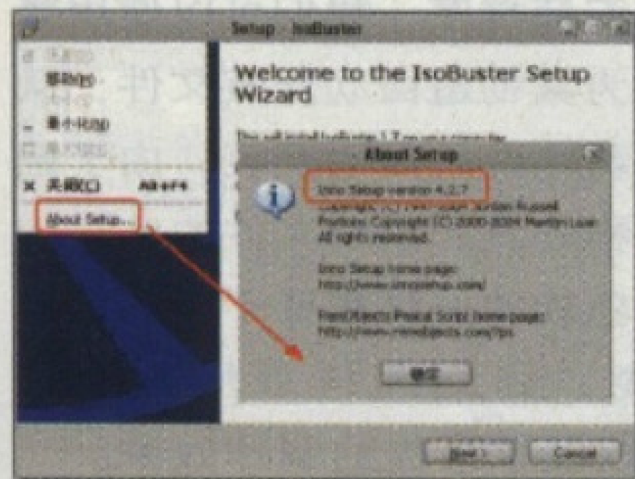
InstallShield技术打包的软件都能使用setup.iss文件和"-s"参数完成自动安装，不过当用户将安装文件夹备份到光盘，并从光盘上执行同样的自动安装命令，安装却会失败。这是因为InstallShield进行自动安装时，默认在安装文件夹中生成安装日志文件，由于光盘不可写导致安装最终失败。要解决这个问题必须主动指定日志文件存放目录，因此加入新的安装参数来替代上面的安装命令：

```
start /wait WinDVD\Setup.exe -s /f2"c:\setup.log"
del c:\setup.log
```

这样处理后安装程序就会在硬盘C分区生成安装日志文件（当然用户可选择其他分区），在软件安装完毕后再使用命令将日志文件删除。

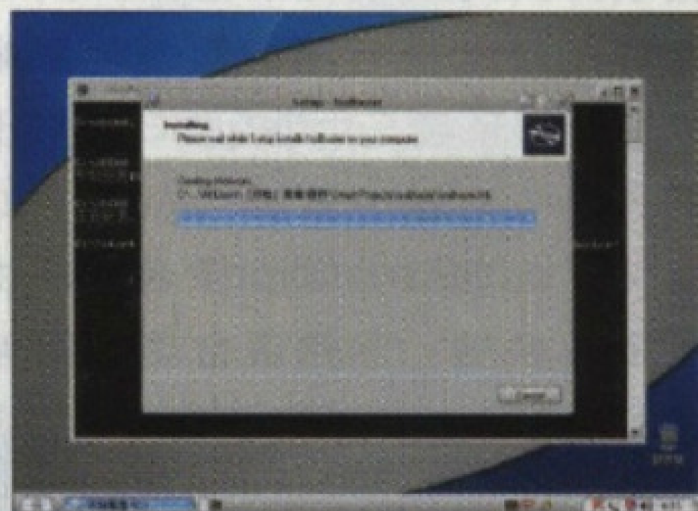
三、Inno Setup

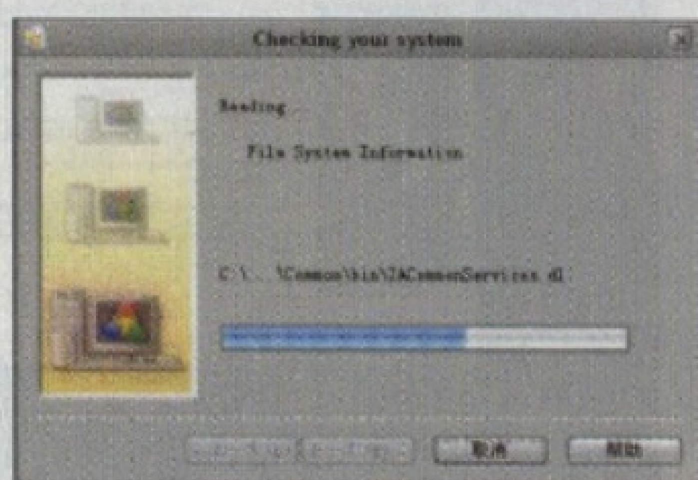

图13


图14

Inno Setup是较为主流的软件安装程序，由于其安装形式灵活多变，安装脚本制作简单，受到许多开发者的青睐。使用Inno Setup技术打包的软件也较为容易判断，以ISOBuster 1.7安装程序为例，此类安装程序的软件安装时起始界面通常如图所示（图13），在窗口标题栏左侧的图标上点击鼠标左键，然后在弹出菜单上点击选项"About Setup"，在弹出对话框中也可以清晰看到安装程序为Inno Setup（图14）。

Inno Setup安装程序的自动安装参数开关是"/SILENT"和"/VERYSILENT"，这两者的区别在于"/SILENT"参数在安装时会显示一个安装进度窗口（图15），而"/VERYSILENT"则不会显示这个安装进度窗口，但两者都不能禁止安装起始提示对话框（图16），以及安装进程中的出错信息提示。另外如果软件安装完毕后要求重启，"/SILENT"参数会显示一个提示立刻重启的信息框，而"/VERYSILENT"则不会有任何显示就直接重启。当然如果用户必须手动确认那个安装起始提示对话框，那么软件安装过程显然并不是完全自动安装，好在利用参数"SP-"用户最终可以屏蔽掉这个窗口。而参数"/NORESTART"也能禁止软件重启的


图15


图16

要求，使得批处理文件能够顺利执行下去。还有一个参数"/DIR="x:\dirname""不可不提，利用它用户能随时调整软件安装的路径，这是Windows Installer和InstallShield所未能实现的功能。在批处理文件添加以下命令可将ISOBuster自动安装至硬盘D分区：

```
ECHO.
ECHO 开始安装ISOBuster
ECHO 正在安装，请稍候...
start /wait ISOBuster\IsoBuster 1.7 Setup.exe /SILENT /NORESTART /DIR="D:\ISOBuster"
```

Inno Setup的命令行参数确实灵活方便，对于软件的自动安装帮助非常大，除了上述必要的参数外，Inno Setup还有若干其它参数，能实现安装组件的选择、生成自动安装安装文件等更完善的功能，如果用户需要更为复杂的自动安装，那么可采用自动安装文件安装。

四、Nullsoft SuperPiMP Install System

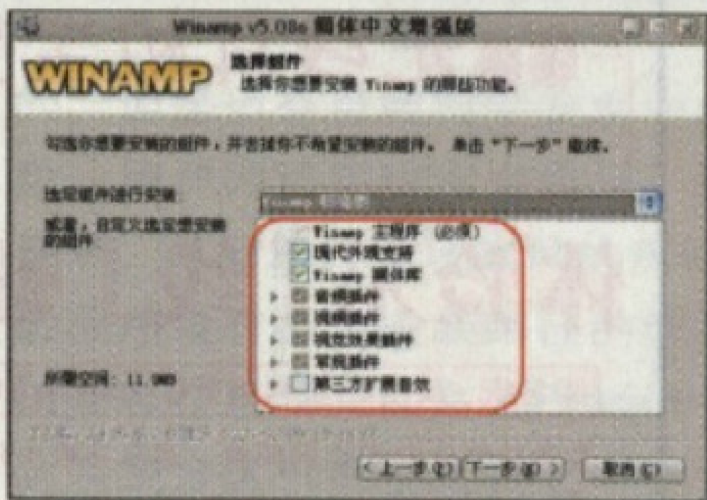


图17

Nullsoft SuperPiMP Install System安装程序可以简称为NSIS，它具有体积小、速度快和高效率等特点。其它安装程序需要几百kB或几MB的安装程序数据，而NSIS安装程序仅只需要30多kB的空间，因此也占据了主流安装程序的一席之地。使用NSIS技术打包的软件也有比较明显的特征，以Winamp 5安装程序为例，由于NSIS技术能非常方便地在主程序上加装插件，因此此类安装程序的软件安装中通常会有组件安装选择界面（图17），据此即可判断软件是否采用NSIS安装程序。

NSIS安装程序的自动安装参数开关时"/S"，注意这个参数对大小写敏感，要用大写字母。此外用户可使用参数"/D"指定安装程序安装目录。在批处理文件添加以下命令可将Winamp自动安装至硬盘D分区：

```
ECHO.
ECHO 开始安装Winamp
ECHO 正在安装，请稍候...
start /wait Winamp\Winamp.exe /S /D=D:\Winamp
```

NSIS安装程序的自动安装通常不会有任何窗口或信息，只是在状态栏托盘里可以看到后台安装程序。不过某些老版的安装程序可能会在安装结束后显示一个确认对话框或设置文件关联方式的结束对话框，但实际上此时安装已经完成，这个对话框对批处理文件的继续执行不会有任何影响。

五、WISE Installer

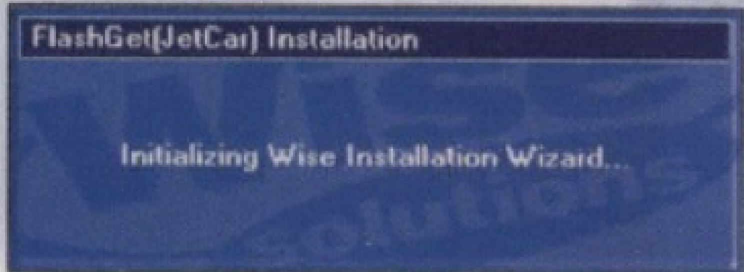


图18

WISE Installer安装程序由于制作极其简单快捷，非常适合功能简单的软件产品快速生成安装程序，因此一个有趣的现象是，许多使用WISE Installer安装程序的软件本身就是绿色软件。使用WISE Installer技术打包的软件也有比较明显的特征，以Flashget 1.65安装程序为例，使用该技术打包的大部分软件都会在安装起始时显示一个初始化窗口（图18），有些软件也会最小化这个初始化窗口，而直接全屏幕显示一个深蓝色的背景，其安装窗口放置在屏幕的中央（图19）。

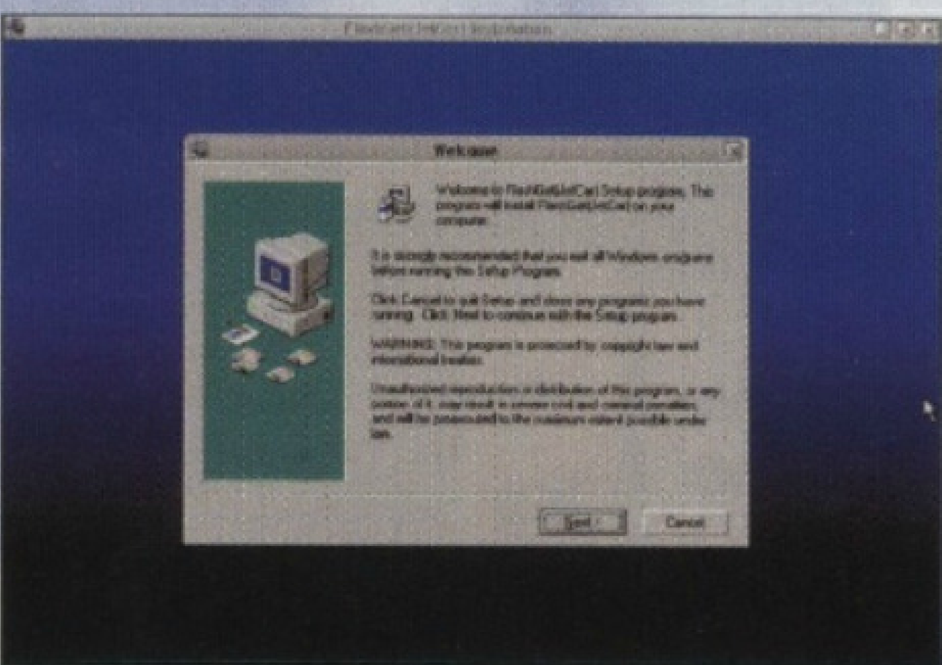


图19

用WISE Installer技术打包的软件在安装时可以使用"/s"参数进行自动安装，而使用参数"/noreboot"可以防止软件安装完毕后的重启要求。另外参数"/x"能将软件直接解压到指定文件夹，它让用户能迅速判断软件是否为绿色软件。在批处理文件添加以下命令可将Flashget自动安装：

```
ECHO.
ECHO 开始安装Flashget
ECHO 正在安装，请稍候...
start /wait Flashget\fg165.exe /s
```

而要将软件直接解压至硬盘D分区则使用如下命令：

```
start /wait Flashget\fg165.exe /x d:\flashget
```

WISE Installer安装程序的自动安装通常不会有任何窗口或信息，只是在状态栏托盘里可以看到后台安装程序。

六、第三方软件

在上文的自动安装篇中可以注意到某些安装程序的自动安装就是通过自动安装文件实现，因此对于那些不支持自动安装参数或者不支持自动安装文件的安装程序，我们可以使用第三方软件为其创造自动安装文件，从而最终实现软件的自动安装。由于整个制作过程涉及到系统文件的监视，同制作绿色软件一样需要干净的操作系统环境，因此同样采用虚拟机VMware以获取最佳的制作效果。

1.Symantec Ghost AutoInstall

Symantec Ghost AutoInstall是Symantec Ghost企业版的一个组件，它可以通过比较应用程序安装前后的文件、注册表项或完整的应用程序套件的变化，为应用程序创建安装脚本，并且还可以利用该脚本生成一个可执行的安装AI包，实现无人参与的安装过程。

将Symantec Ghost企业版安装盘

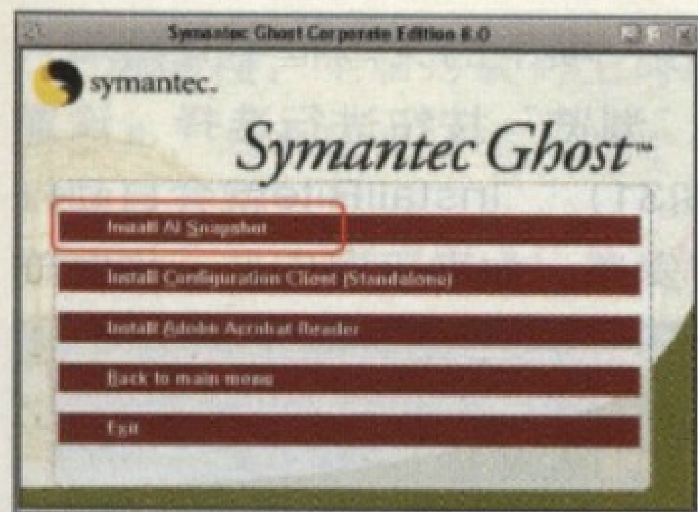


图20

放入光驱中，启动主安装界面并选择安装菜单“Install tools”，进入下级菜单的安装选项列表选择“Install AI Snapshot”（图20），并键入安装AutoInstall的位置。AutoInstall安装后会在“开始”菜单中创建一个“Symantec Ghost”程序组，它包括“AI Builder”和“AI Snapshot”两个程序。下面以安装Winamp 5为例，来演示AutoInstall如何为应用程序创建安装脚本及AI包。

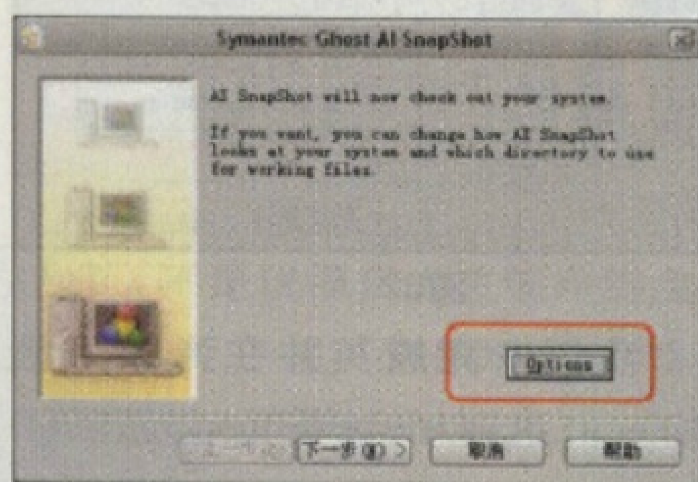


图21

由于AI Snapshot工作需要监视系统，为了确保文件和注册表的变化是因应用程序的安装引起的，尽量关闭前台和后台运行的所有程序。启动AI Snapshot并点击界面上的“Option”按钮（图21），在弹出的对话框中可设置软件监视的分区以及软件安装过程中临时工作区（不被监视）选择要搜索的路径。通常AI Snapshot会默认监视计算机上所有的硬盘分区，不过为了减少读取的时间，用户最好只选那些因为应用程序的安装而可能引起变化的分区。例如用户希望把金山快译安装在硬盘D分区下面的相应文件中，选择监视硬盘D分区和C分区即可，选择系统C分区是因为软件安装中有可能要向系统分区安装部分文件。此外一定要给AI Snapshot选择一个临时工作文件夹，因为AI Snapshot创建的安装脚本及AI包都放在该文件夹下。设置完毕后点击“OK”返回主界面，点击“下一步”AI Snapshot开始扫描文件系统及注册表（图22），扫描视计算机配置需要一段时间，请耐心等候。

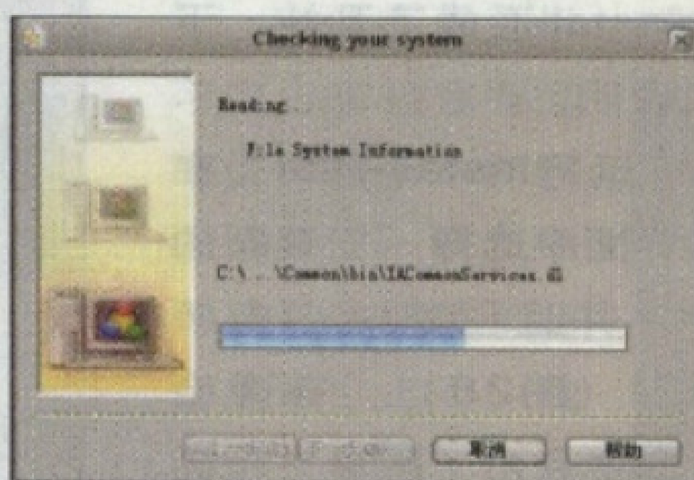


图22

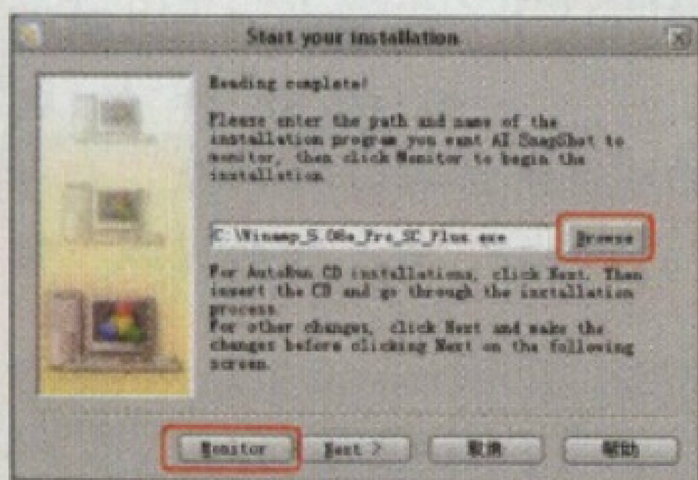


图23

待系统扫描完成以后，点击“Browse”按钮选择需要监视的安装程序，然后点击“Monitor”按钮启动安装程序（图23）。Winamp 5安装向导启动，按照常规方法依次输入序列号、安装路径、选择安装类型及程序文件夹等信息，当安装向导拷贝完程序文件后返回AI Snapshot界面。在AI Snapshot中为将要生成的安装脚本及AI包指定名称，然后点击“Compare”按钮，AI Snapshot再次扫描系统并比较文件和注册表的变化，当出现“Congratulations”对话框时，说明AI Snapshot已把比较结果保存为安装脚本了（图24），点击“确定”关闭对话框。此时AI Snapshot已经可以生成AI包，用户可直接点击“生成”自动生成一个AI包，也可点击“Modify”按钮，根据需要先修改安装脚本然后再生成AI包（图25）。

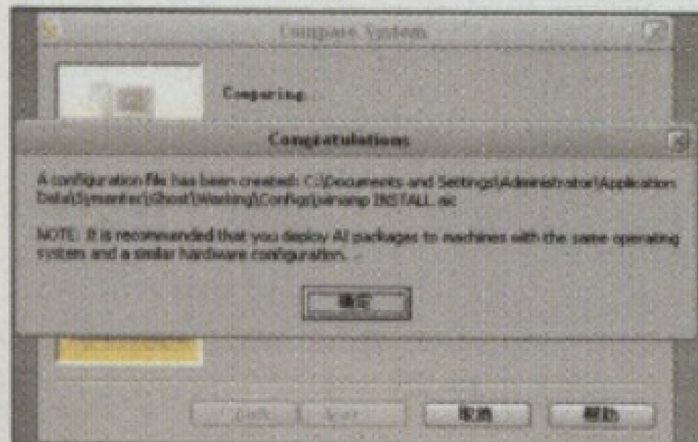


图24

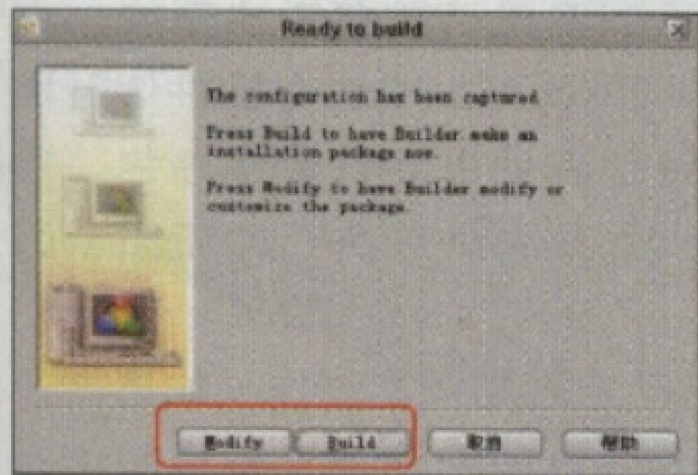


图25

由于AI Snapshot此时只监视了软件的安装过程，并不会为自动复制的应用程序自动添加卸载命令，所以通常先修改安装脚本为AI包增加一个卸载命令。点击“Modify”按钮调用AI Builder打开安装脚本，在左窗格展开“BASE INSTALLATION”，选择“UnInstall”（图26），在屏幕右下角的窗格中修改卸载命令的Package

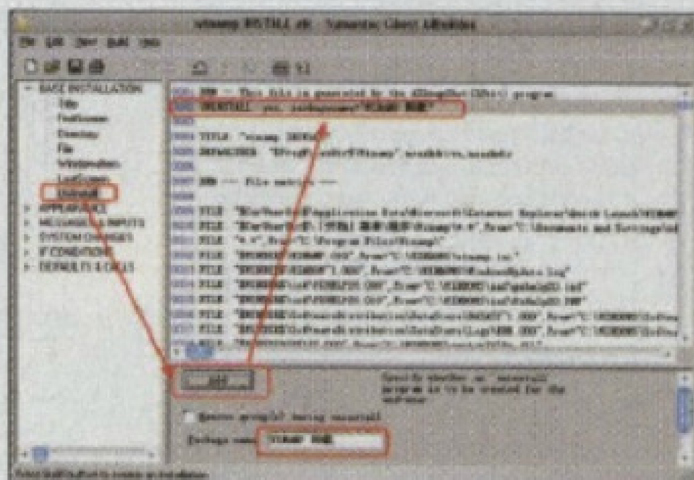
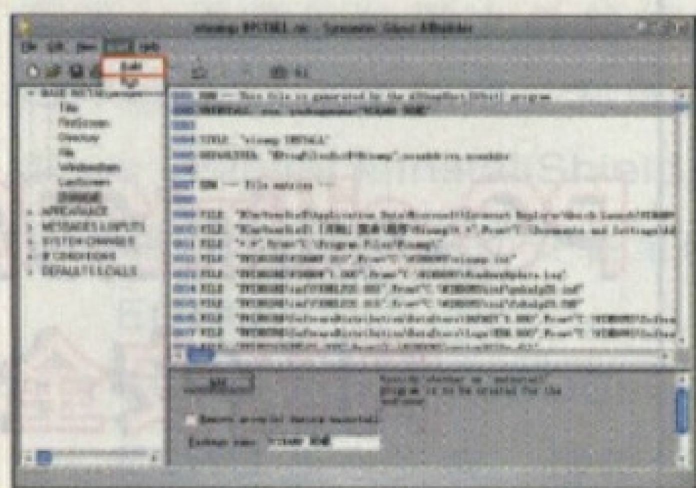


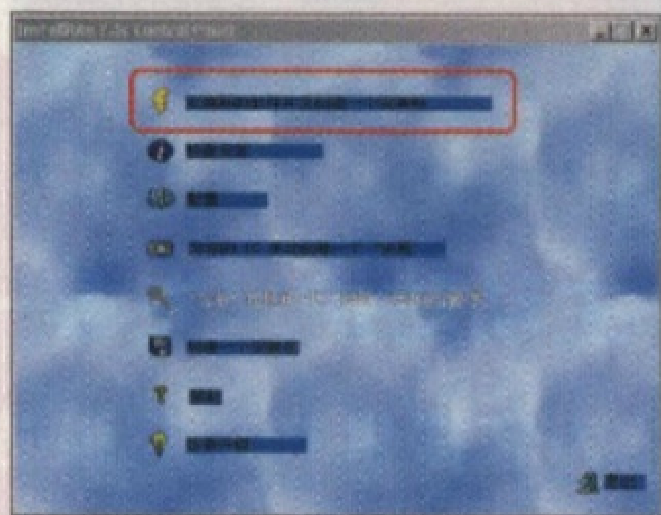
图26


图27

name为"卸载Winamp 5"，接着点击"添加"按钮，一个卸载命令就添加在屏幕右上角窗格中的安装脚本中。最后点击工具栏上的"Bulid"按钮（图27），并在对话框中设定AI包存放的位置，点击"Bulid"，最终一个可执行的AI包就生成了，只要将这个安装包直接加入批处理文件中执行即可完成程序的自动安装。

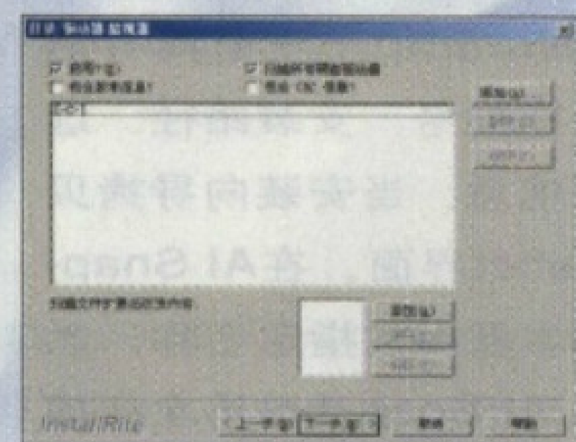
2.InstallRite

AutoInstall并不是唯一的第三方自动应答安装制作软件，InstallRite（http://www.skycn.com/soft/4988.html）也是这样一款软件，而且是免费软件，其监视方式也更加灵活，某些AutoInstall无法制作成功的软件换用InstallRite能够完成，正好与AutoInstall形成了互补，下面仍然以Winamp 5的安装为例来说明。

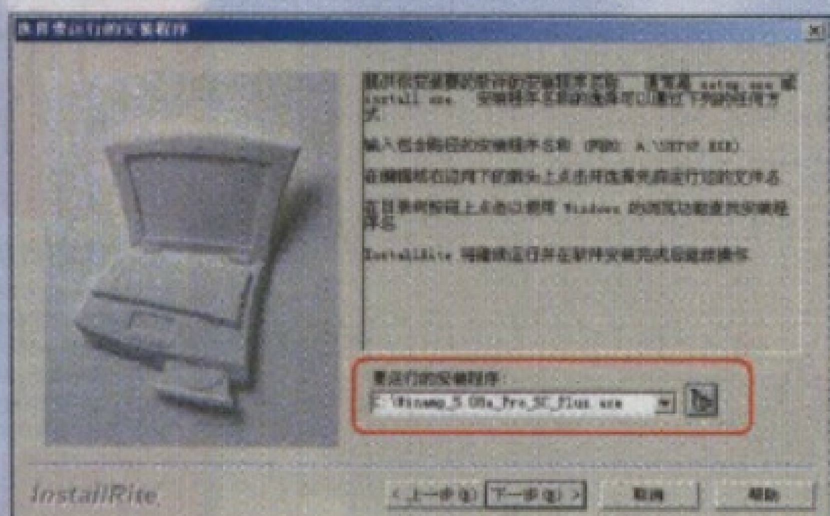

图28

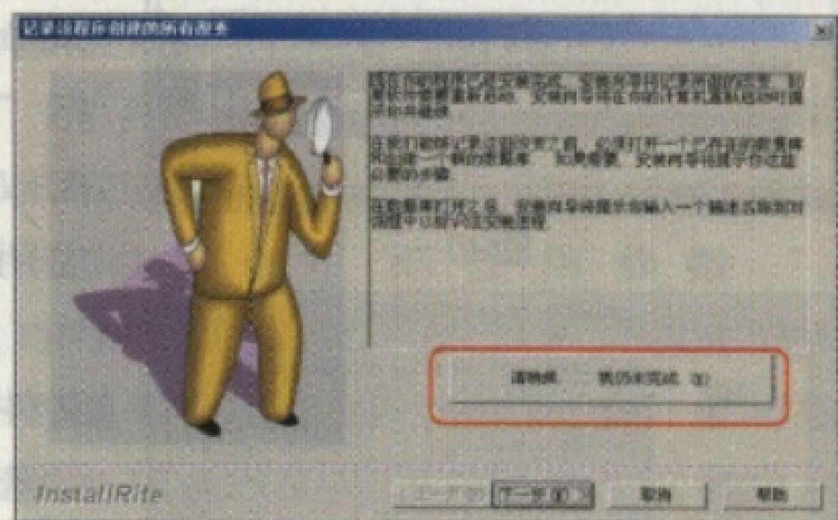
运行Install-Rite，在主界面中选择"安装新的软件并且创建一个安装包"（图28），在弹出窗口中点击"配置"按钮（图29），然后在配置设置窗口中设置所要监视的磁盘、注册表、扩展名等相关信息，高级用户可根据需要修改这些设置以捕获更多附加信息。对于大多数用户来说使用默认设置即可（图30），设置完毕点击"确定"回到上级弹出窗口。


图29

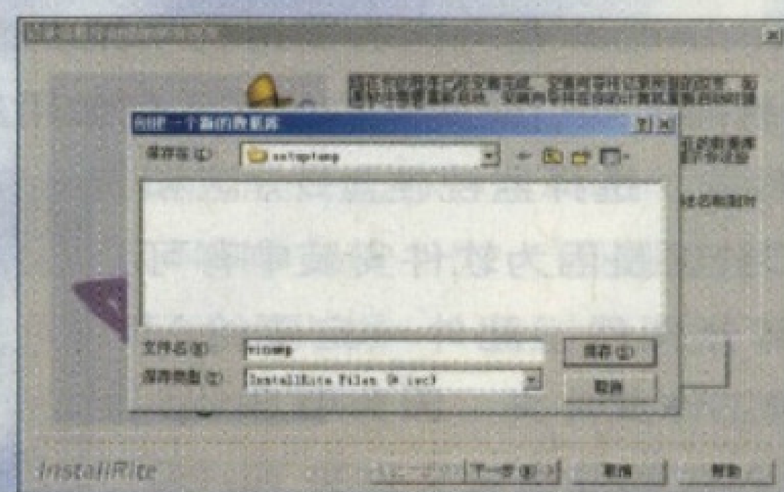

图30

单击"下一步"按钮，InstallRite提示要跟踪一个软件的安装进程，必须在跟踪之前创建一个系统的快照。InstallRite的系统快照包含当前系统所处状态的信息，并且在随后的安装向导处理过程中根据快照来找到安装程序造成的所有改变，此时继续单击"下一步"，InstallRite会开始扫描建立系统快照。在建立完系统快照后弹出的窗口中，InstallRite就会要求提供安装软件的程序文件名称，在"要运行的安装程序"项下的文本框中直接填入路径及文件名，或点击其"浏览"按钮进行选择，设置完成后点击"下一步"（图31），InstallRite就会自动打开Winamp的安装程序进行安装，如同平时安装一样完成程序安装并返回InstallRite界面。如果用户安装的软件需要另外安装汉化程序以及进行软件的注册和设置，在返回的InstallRite安装向导窗口中点击"请稍候....我仍未完成"并在弹出的选项中选择等待的时间（图32），这时InstallRite会返回任务托盘中等候。


图31


图32

运行汉化程序后打开Winamp进行设置，完成后退出。然后点击任务栏中InstallRite的图标返回向导窗口，这时InstallRite会再次扫描系统磁盘、注册表等相关设置选项（图33）。扫描结束后弹出"你要安装的软件的名称？"的对话框让我们输入创建安装包的名称，点击"确定"按钮关闭对话框（图34）。在"安装完成"窗口中单击"构建安装包"，选择安装包存放的路径，填入文件名并点击"保存"，然后在"选项"窗口中选择安装选项（图35）。在这里设定制作的安装包是否采用自动安装方式以及是否需要重启系统，点击"确定"按钮后，InstallRite就可生成包含软件运行程序、设置参数、注册信息等信息的自动安装程序包，只要将这个安装包直接加入批处理文件中执行即可完成程序的自动安装。


图33

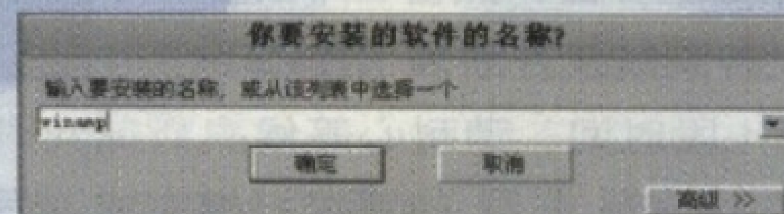


图34


图35

前面介绍了各种软件自动安装的脚本制作，如果要实现重装系统后所有软件的一并自动安装，只需将制作出来的所有软件的安装文件或文件夹放置在光盘或硬盘同一目录下，然后在这个文件夹中新建一个批处理文件，将所有软件的安装批处理文件内容一一拷贝过去，重装系统后执行这个文件即可。

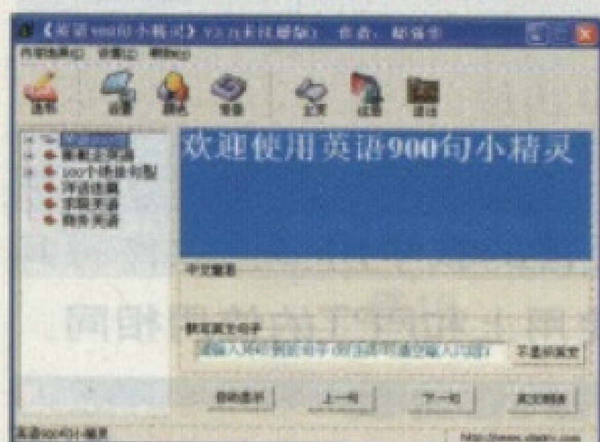
编者按： 电脑乃我们上网聊天、工作及游戏的常备工具，可又有多少父母怕玩电脑影响孩子的学习？其实电脑只是工具，只要使用得当，对于学习也会有很大帮助。为此我们找出了一些学习类的软件，以证明"玩物并不丧志"。

玩物并不丧志

——用电脑辅助学习

■北京 FinWell

一、英语900句小精灵


图1

学习英语的电脑软件可以说是多如牛毛，从背单词的到模拟考试的，让人眼花缭乱。其实能真正发挥电脑多媒体优势的，在于听力和口语的学习（至于背单词什么的，用笔写写画画应该比敲键盘的效果来得好，不是说很多人在使用键盘打字后都忘了某些字该怎么写了吗）。《英语900句小精灵》（图1，http://www.newhua.com.cn/soft/3656.htm）是一款专门针对英语听力进行训练的软件，适合有听力训练需求的用户使用。

1.听力练习



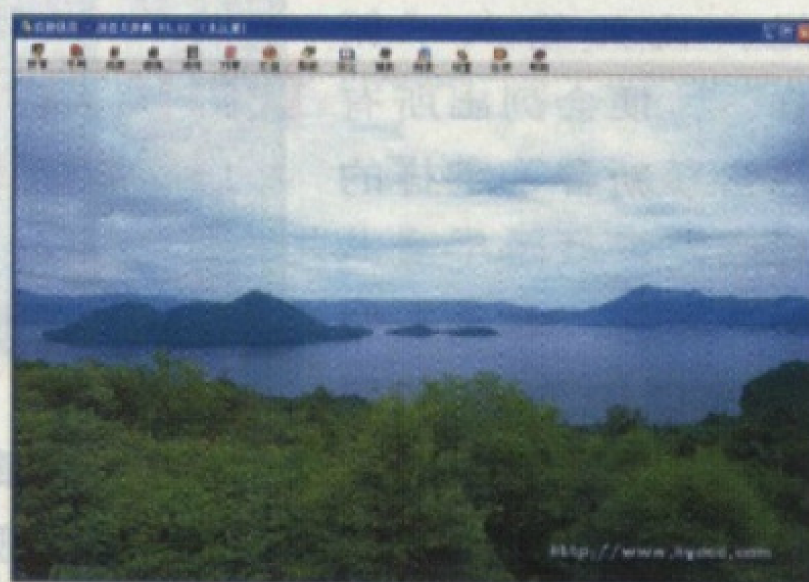
图2

软件包含《英语900句》《新概念英语》《洋话连篇》等书本的听力内容，在学习前需要在"选书"一项里进行设置（图2）。选好书后，软件会自动播放相关听力内容，中间大框内会显示朗读的英文内容及其中文意思，下部的框内可供用户填入其听到的英文句子。使用方法上，对于有一定听力基础的用户，可尝试关闭英文与中文的显示（快捷键分别是F3与F5，也可在"设置"菜单中进行设置），采用"听写"方式进行训练。

2.使用注意

《英语900句小精灵》调用了系统的声音引擎，如果用户计算机中缺少相应文件，会出现软件无法正常使用的情况，一旦出现这类问题，下载两个声音引擎文件即可解决。下载地址为：http://www.xiaotv.com/down/spchapi.exe和http://www.xiaotv.com/down/mstts.exe。

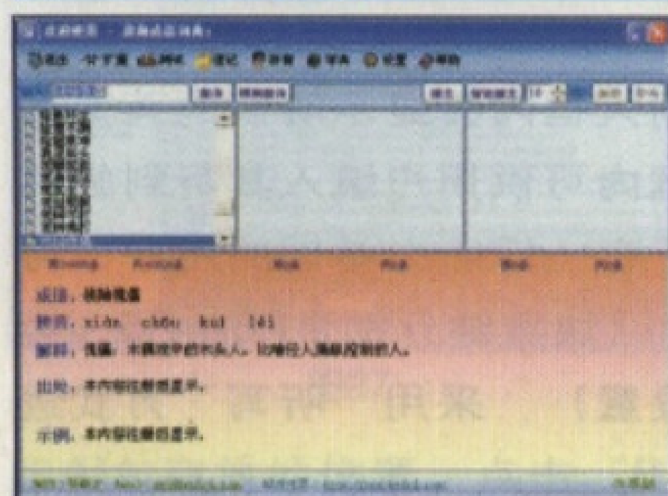
二、汉语大辞典


图3

字典在语文学习中占有较重要的地位，通常一部汉语词典、一部成语词典等字典类书籍合起来会占不少地方。在电脑上，一款《汉语大辞典》（图3，http://www.

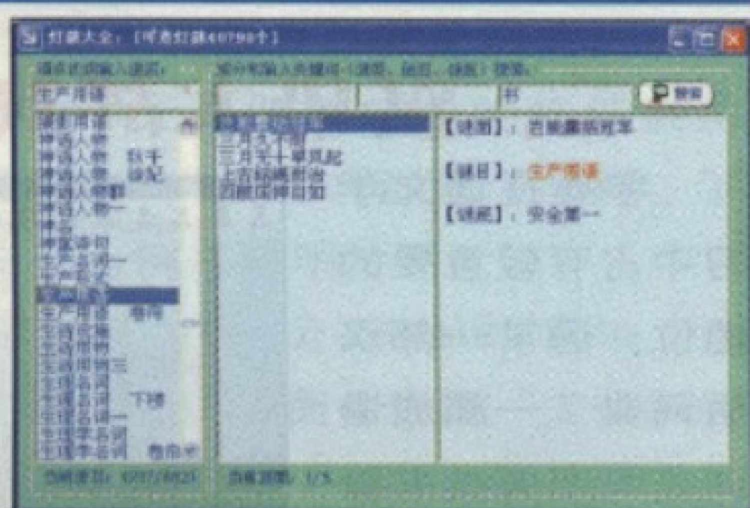
hydcd.com/down/hydcd502.exe）便将它们全部囊括。

1.基本功能


图4

作为一款电子词典类软件，基本的查字查词功能是必备的，《汉语大辞典》为我们提供了"拼音查询"功能，直接将输入的汉字转化为拼音；"字典查询"，根据部首查询汉字，并有相应的用法及意义解释；"成语词典"，支持成语的模糊检索，还有诸如成语接龙，成语速记等小游戏供大家学习娱乐使用（图4）；"辞海"，相当于一部电子版的辞海，输入欲查询的内容系统会自动进行检索并列出相关条目。

2.扩展功能


图5

对联：软件支持对联关键字检索的功能，比如输入"新春"，便会列出所有包含"新春"字样的对联。

灯谜：首先在左侧窗口中选择谜目（就是需要猜的东西），再在中部窗口选择谜面（就是展示给猜谜者看的谜题），会在右侧窗口出现相应的谜面、谜目以及谜底。另外还支持搜索功能，谜面、谜目以及谜底都可以作为搜索对象（图5）。

歇后语：一个电子版的《歇后语大全》，除传统歇后语外，还有歇后语相关背景故事，出处的介绍。

3.实用附录



图6

软件的"附录"提供了非常实用的许多功能，例如万年历、节气表、邮编查询等。有些功能需要网络的支持，例如"历史上的今天"，使用的是无锡信息港相关栏目的内容，"在线中英互译"使用了洪恩在线的相关内容，虽然不是原创，不过将这些功能整合起来，也方便了有特殊需要的用户（图6）。

三、集成学习环境（C语言）



图7

C语言大概是大家最容易接触到并学习的程序语言，大多数高校都开设了该语言的课程。还有一个国家计算机等级考试，无论是2级还是更高的3级考试，C语言是必过的一关。编写程序离不开电脑，使用一款好的上机软件进行练习，怎么样都比用白纸铅笔写程序来得高效。

《集成学习环境（C语言）》（图7，http://nc.onlinedown.net/down/C-master.exe）是国内享誉较高的一款C语言学习软件，具有"知识点讲解""程序实例""自我测试""2级考试题"等功能。

1.知识要点

这部分功能相当于一部C语言的教学用书，软件将其用幻灯片课件方式表现出来。使用上和PPT的使用相同，点击幻灯片放映区域会逐条显示内容。使用右下角的"流程设计放映"可进行全屏观看。唯一不方便之处在于幻灯片的切换，必须通过点击下方的按钮实现（图8）。如果不习惯幻灯片教学的方式，可点击右上角的"本章知识点"按钮，以"知识点"方式来学习相关语言知识。选择上部需要了解的知识点，会在下方出现内容正文。正文中的蓝色或红色文字均是可以点击的链接，有相关的文字介绍一些程序基础知识。

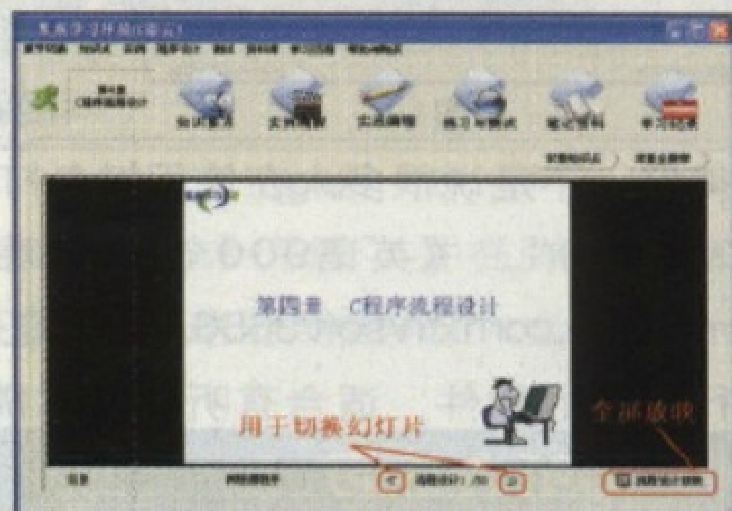


图8

2.实例精解

如果对上一部分的文字内容还处于一种"感性"状态的话，那不妨看看实例讲解，增加理性认识。每一章节的实例都对应了本章的知识点，对于初学者来说，可通过学习实例来提升对C语言的认识。示例程序代码均有相关的说明链接，可通过点击查看，这项功能非常利于用户了解某条语句的具体功能。

3.练习测试

C语言学习过程中的练习，不外乎两种方式，其一是程序编程知识的选择填空题，这类题目都属于比较基础的问题，可考察大家对于C语言基础的掌握程度，在"练习与测试"栏目中有提供，除了对应于各章节的习题，还有相关国家计算机2级考试的模拟题（图9）。另一类练习题是上机题，即实际的程序编写，是真正提高编程能力的训练。软件为我们提供了一套C语言的编译工具，用户无需再另外准备Turbo C等其他的C语言编译工具。通过"实战编程"栏目，大家可以调出该编译工具，另外，在该栏目下，还准备了国家计算机等级考试2～4级的模拟上机题，非常方便正在准备考试的同学。


图9

四、立体星图

要想增加自己在天文方面的知识，除了获取书本理论，扛上天文望远镜外出实地观测也是必不可少的。只可



图10

惜如今要看到真正意义上的“满天星斗”，大概只能在城市远郊或农村了吧。没有条件我们自己创造，“立体星图”（图10，http://sx.huajun.net/down/starmap3.zip），便为广大的天文爱好者提供了一个模拟的观测平台。

1.观测设置

利用立体星图进行模拟观星，首先需要设置观测所在地的信息以及观测时间。通过主界面的“设置”按钮调出设置窗口进行设置。观测地点的设置可直接填入经纬度或选择相应城市（图11）。

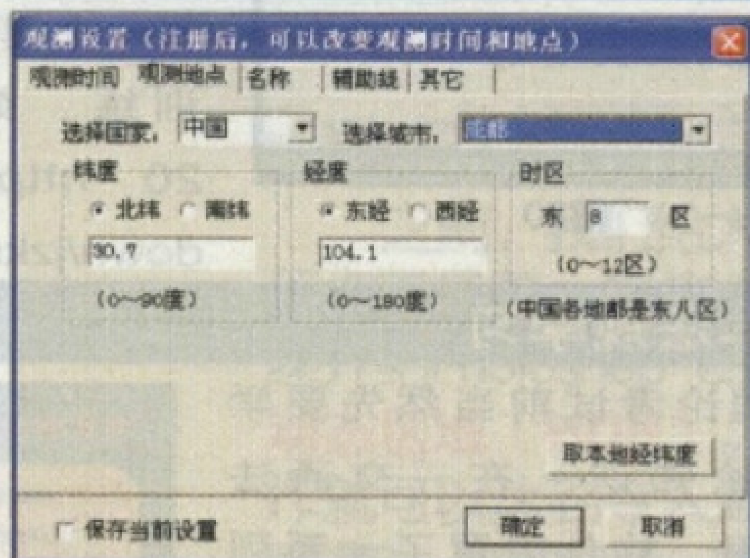


图11

2.基本观测

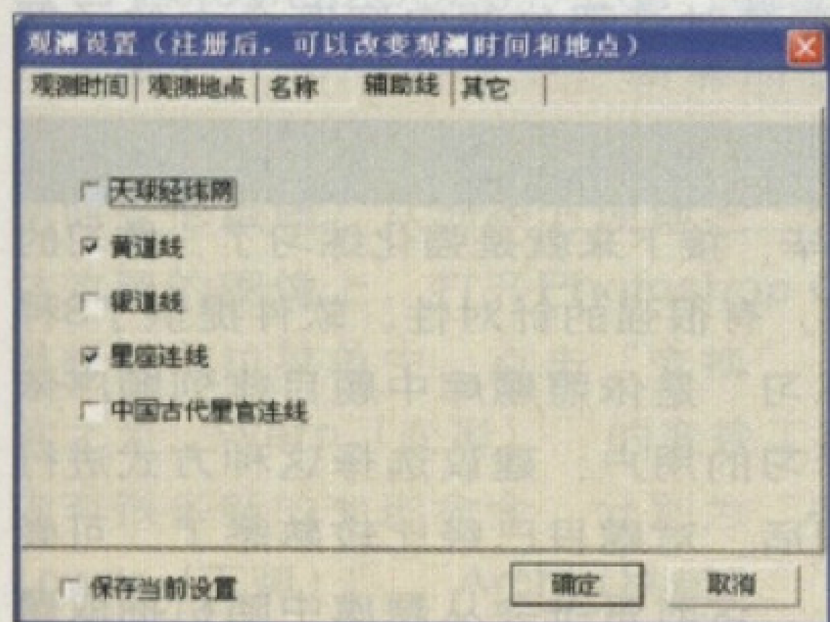


图12

软件的主界面就是一个模拟的星空，利用键盘上的上下左右键实现望远镜观测视角与朝向的调整。使用鼠标也可以实现相同功能，方法是将鼠标移动到软件界面边缘即可。点击模拟星空即会选中相应区域的星座，并在左下角的窗口内出现该星座的相关介绍，如果不够明确，还可以打开“辅助线”按钮，看到天空中星座区域的划分以及星座连线等信息。需要显示的辅助线类型可在设置窗口中进行调整，在此不再赘述（图12）。

3.进阶观测

“立体星图”的功能不仅限于观测那么简单，通过界面上的播放按钮，可实现观测时间的控制，你甚至可以看到数年之后的星空景象。一般可以在实地观测前，通过软件对观测当天的星空情况有个大致了解，然后再在实地观测中验证，这样会有较好的观星效果。

点击主界面下的“观星工具”，会出现相应工具的选择。“天文节目状态”一栏是一系列天文知识的科普讲座，结合软件提供的星图进行动态讲解，是不错的了解天文基础知识的手段，选择好需要观看的节目后，点击主界面上的播放按钮就可以观看了。

另一项选择是“观星状态”，可在茫茫星海中为你找到需要的星座，并且进行跟踪观测。



图13

在软件展示的星空图中，可以看到一些模糊的小灰点，这些点对应了实际星空中的星团和星云，如果将鼠标移上去，会出现该星团的放大图片。同样，较大的行星以及太阳都有类似的放大图片。这样观测起来，就如同使用了高倍天文望远镜一样（图13：放大的星云图）。

五、儿童拼音乐园



图14

虽说这是一款主要供儿童学习拼音使用的软件（图14，http://hld.onlinedown.net/down/pyeden.exe），但它对于学习普通话的成人也会有很大帮助：正在学习拼音的儿童使用，能有较好的辅助学习效果；对于大人来说，用该软件纠正一下自己不标准的普通话，也不是什么丢人的事啊。

1.拼音键盘



图15

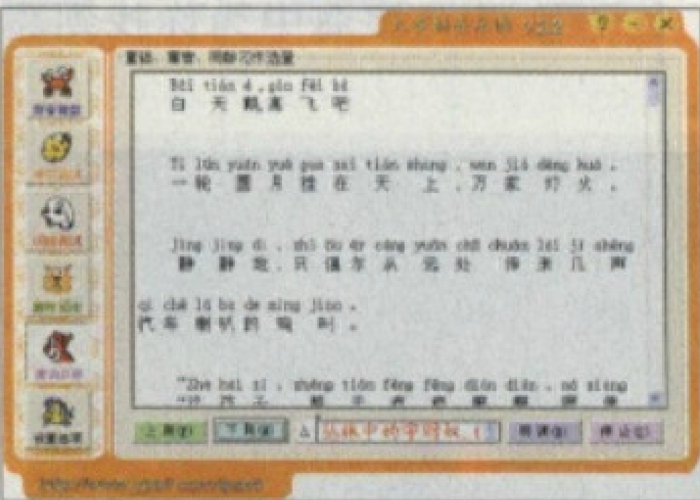
这是该软件的特色功能，将所有的声母，韵母及4种声调，都用按钮形式表现出来（图15），方便用户熟悉拼音。开始学习时，屏幕上会显示相应的单字，在拼音键盘上选择其对应的拼音即可，系统会自动判断对错而给出相应的学习成绩。对于初学拼音的儿童来说，可能有很多单字不认识，这时可勾选“拼音前先听读音”的选项，系统会用标准普通话朗读显示的汉字。

2.拼音测试

这部分的内容分两大部分，首先是“单字测试”，系统给出许多单字，需要用户填入相应的拼音，声调的表示使用阿拉伯数字1～4，分别对应1～4声，手动输入拼音时，在需要标上声调的拼音字母后填入对应数字即可。另一个测试“词组测试”相当于一个改错题，系统给出了一些词组的错误拼音，需

要你填入正确答案。这部分内容可能对于大多数成年人都有挑战性，试试看自己的普通话有多标准吧。

3.趣味学习


图16

软件包含了两大块寓教于乐的板块："趣味阅读"与"童话故事"，前者是儿歌、绕口令等内容，后者则是短篇小故事的内容。所有的文字都有拼音注音，还具有朗读功能，非常适合学习拼音的儿童作为阅读材料，有助于提升学习兴趣（图16）。

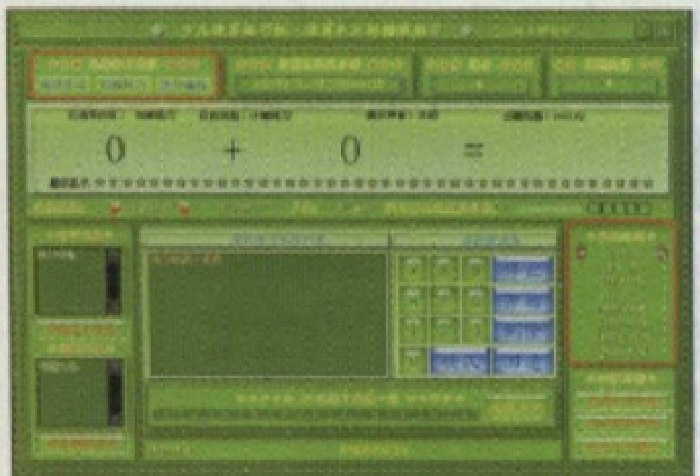
六、少儿速算练习机

加减乘除是最基本的数学计算，从小学开始便会接触其系统的学习，计算能力的提高也就在这个阶段显得非常重要。"少儿速算练习机"（图17，下载：http://www.plutosoftware.com/c05set.exe）便是专门针对这一时期的儿童开发的一款速算练习软件，其练习题型、方式具有多种，功能非常全面。



图17

1.速算练习


图18

在软件的练习模块中，提供了十余种计算练习的方法。常规的"标准练习"，提供了最基本的四则运算训练，用户可以选择出题的数字范围（从20以内到10000以内），以及练习的内容（加减、乘除的选择）（图18）。几乎每一个练习模式都会有上述两方面的设定，用户可以根据需要进行选择。除了较为常规的训练方式外，软件还为低龄儿童准备了图形化的训练栏目——"初级练习"，该栏目的所有内容都是以图形化的方式表现，操作简单，有利于增加低龄儿童的学习兴趣。以上只是简单介绍了练习模块的内容，还有其他一些练习内容限于篇幅无法一一详述，有兴趣的读者可以自行试用。

2.趣味练习

再丰富的练习也有枯燥的时候，软件还提供了一些趣味游戏，在提高速算能力的同时，也可以游戏一把，放松放松。"人机桌面大战"提供了三种游戏方式，"难题百宝箱"是比较难的四则运算题目，适合高年级学生使用；"人机大战"则是和电脑对抗，看谁算得快，电脑的运算速度会随着游戏的深入而加快；"数字贪吃蛇"是一款类似于贪吃蛇的游戏，增加了个加法规则，需要按照加法原则有选择性的"吃"数字（图19）。



图19

七、驾照理论考试速成

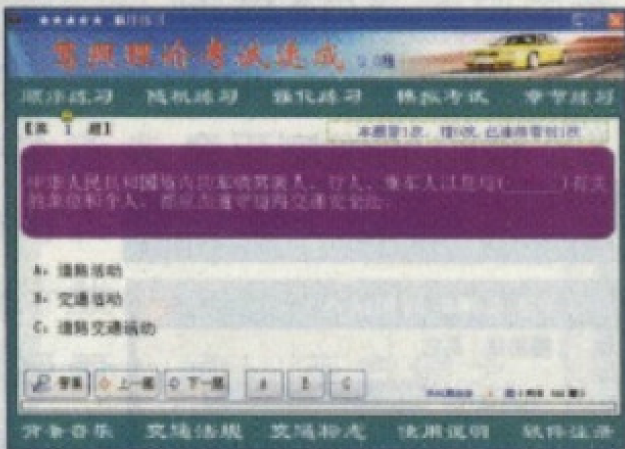


图20

驾照考试是目前非常热门的考试，除了测试实际驾驶技能路考，交通理论考试也是必不可少的。在考前能有一个模拟的考试环境进行训练，效果非常好（图20，http://sx.huajun.net/down/jzks.exe）。

1.法规学习

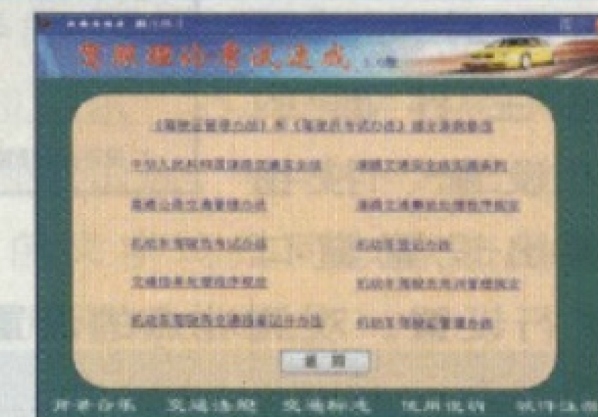


图21

理论考试前当然先要学习理论知识，在"交通法规"里，软件内置了一系列交通法规供用户学习实用，同时在"交通标志"里，还有所有驾驶员应该熟记的各类道路标志。在开始学习或模拟测试前，至少应该对这部分的内容有个大致了解（图21）。

2.题库学习

理论知识学习完毕，接下来就是强化练习了，练习的题目都来自考试题库，有很强的针对性。软件提供了3种练习方式："顺序练习"是依照题库中题目排列顺序依次出题，对于初次学习的用户，建议选择这种方式进行训练；学习一段时间后，对题目已经比较熟悉了，可尝试进行"随机练习"，这时系统会从题库中随机抽取题目，可很好地检验用户是否真正掌握了相关知识；另外，在练习中做错的题目系统会自动记录，用于接下来的"强化练习"，该练习中的题目全部来自于用户做错的题目，以达到针对性训练的目的。

3.模拟考试

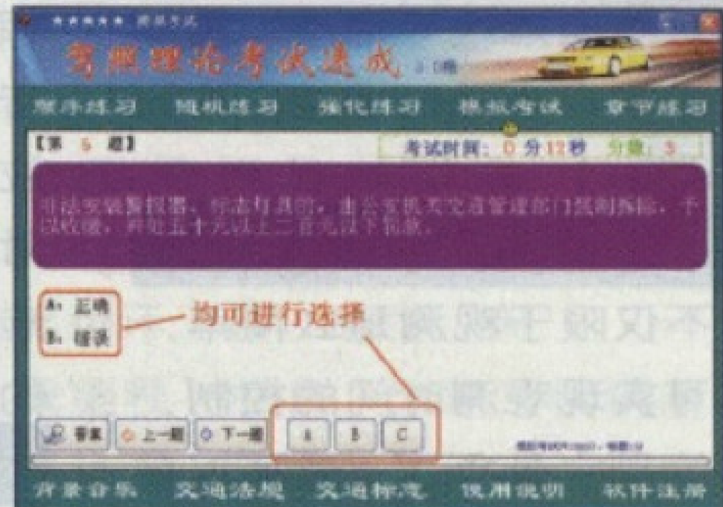


图22

学习完理论知识，又进行了强化训练，接下来就该考试了。"模拟考试"项为我们提供了虚拟的机考环境，默认的考试时间45分钟（可以在软件设置项里更改），题目100道，答对90道题以上算合格。考试中选择答案的方法有多种，可通过键盘上的1、2、3或A、B、C代表选择A、B、C三个答案，也可以用鼠标直接选择答案或点击题目下方的选择项（图22）。

Adobe® Photoshop® CS2

流光溢彩

Photoshop CS2新功能

连载（三）

之前，我们给大家介绍了Photoshop CS2的一些新功能，如智能对象、灭点工具等，相信大家对这些新功能有了一个初步体验。现在继续给大家介绍Photoshop CS2其它的新功能：**图像扭曲、红眼修正及支持32位高动态区域（HDR）**。这些新功能在编辑制作图像的过程中，通过简单操作就可以达到令人满意的效果，提高了工作效率，带来了很多便利。下面通过一些实例，给大家详细介绍。

Adobe

■上海 uydt

一、图像扭曲

Photoshop CS2在“Edit（编辑）”→“Transform（变换）”命令面板中，新增加了“Warp（图像扭曲）”功能。运用这项功能，我们可以对二维图像进行扭曲变形编辑，从而很方便地把二维图形应用到具有立体效果的图像上。打开Photoshop CS2，在“编辑”工具栏的下拉菜单中，点击“变换”，会看到新增了一个称之为“Warp（变形）”的变换工具。在它的下拉列框内有很多新的变形命令，分别为“Arc（扇形）”“Arc Lower（下弧）”“Arch（拱起）”等。使用这些命令可以转换图层到多种预设形状，或使用自定义选项拖拉图像。下面通过几个例子来了解一下它的新功能。

1.首先，在Photoshop CS2中打开一幅图片，如图1。



图1

2.选择“Edit（编辑）”→“Transform（变换）”→“Warp（变形）”，弹出一个对话框，如图2。我们可以看到，“Warp（变形）”旁的下拉列框内有扇形、拱形等变形命令，可编辑图像呈所选择的命令的样式。右边为“change the warp orientation”（改变变形方向）按钮，“Bend”是弯曲度，“H”为“set horizontal distortion”（水平扭曲），“V”为“vertical distortion”（垂直扭曲）。此时，图片被网格覆盖以便进行编辑，如图3。



图2



图3

3.在“Warp”（变形）旁的下拉列框内，选择“旗帜”，如图4。

4.按照此命令，原来的图像已经呈旗帜形状扭曲，如图5。

5.接下来，我们对这张图片进行调整，改变它的弯曲度，使它看起来更像一面旗帜。更改Bend数值为25%，H为0%，V为0%，得到效果图，如图6。

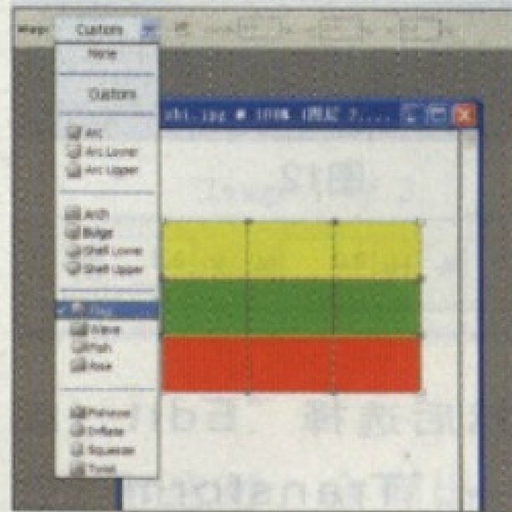


图4

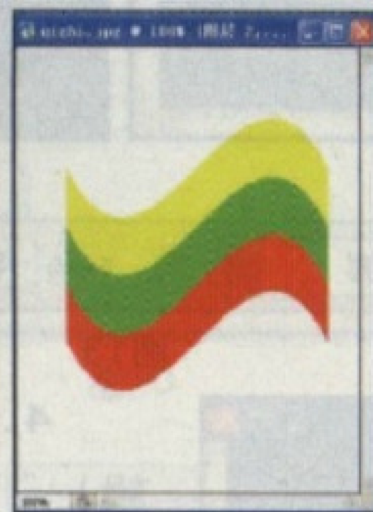


图5



图6

这个例子只是给大家介绍了对于二维图形，图形扭曲功能的运用。在这张图片里，我们使用了“旗帜”预设项，图像就被编辑成旗帜的外形，如果选择鱼眼、波浪、贝壳等命令，图像就会被编辑成相应的外形。其它的命令大家可以自己编辑几个图像来了解一下。接下来再给大家介绍运用图形扭曲功能，怎样把二维图形应用到具有立体效果的图像上。这也是这个工具非常智能化的一点。

1.首先，在Photoshop CS2中打开两张图片，如图7、图8。


图7



图8

2.将图8拖放到杯子图片中，形成一个新的图层，如图9。

3．先按Ctrl+T调整图8的大小，使其适合杯子的外形，如图10。


图9


图10


图11


图12

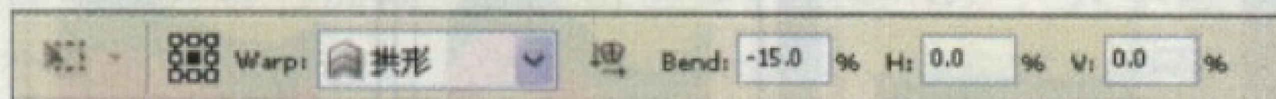


图13


图14

4.然后选择“Edit（编辑）”→“Transform（变换）”→“Warp（变形）”，转换为扭曲模式，如图11。

5.再选择“拱起”出现变形网格，接下来调整加菲猫图片的弯曲度，使其符合杯子的形状，如图12所示。此时Bend数值为-15%，H为0%，V为0%，如图13。

6.变换完毕按回车键。更改图层的混合模式为“Darken（变暗）”，得到如图14所示的结果。二维图形已经呈立体效果，自然地粘贴到杯体上了。

这个例子是借用杯子给大家初步介绍了图像扭曲工具一方面的功能。当然，它也可以运用到其它具有立体效果的物体上，例如气球、水珠等，对于一些凹面体，它的功能仍然能发挥作用。此外，对于一些外形比较复杂的物体，除了改变二维图形的“bend（弯曲度）”之外，“H”和“V”的数值也要进行更改，这样才能使图形和物体合为一体。大家在对这项功能有了初步了解之后，可以再做些比较复杂的练习，从而更加熟练地掌握这项功能。

二维图形：也叫平面图形。图形内容只有水平的X轴向与垂直的Y轴向，传统手工漫画、插画等都属于二维图形。它的立体感、光影都是人工绘制模拟出来的。二维图形绘制软件有Photoshop、CorelDraw、Painter等。

图层的混合模式：混合模式是Photoshop中一个非常重要的概念，它决定了任何对像素进行编辑的混合方式。我们可以将编辑像素视作一种在“浮动层”上的操作，Photoshop会按某种既定的方式来进行“浮动层”与被编辑层的混合，而这种混合是即时的。选定一个层的混合模式意味着它将会与下方所有可视图层进行选定的混合处理。而对整个文档来说，该层混合模式只要图层没有被合并，仍然是可编辑的。

变暗（Darken）模式：它是图层混合模式的一种模式。查看每个通道中的颜色信息，并选择基色或混合色中较暗的颜色作为结果色。替换比混合色亮的像素，而不改变比混合色暗的像素。

二、红眼修正

由于光线与一些照相角度的问题，在照片中出现红眼现象是很普遍的。虽然不少数码相机都提供了防红眼功能，但还是不能从根本上解决问题，所以就要借助软件了。在Photoshop CS中，也有去除红眼的功能，但步骤比较烦琐，需要进行一些设置。简单地说就是利用“颜色”的叠加模式，使用指定的前景色来替换涂抹处的颜色，操作后所得到的结果不够智能化。现在Photoshop CS2新增添的红眼修正工具简单到只需在红

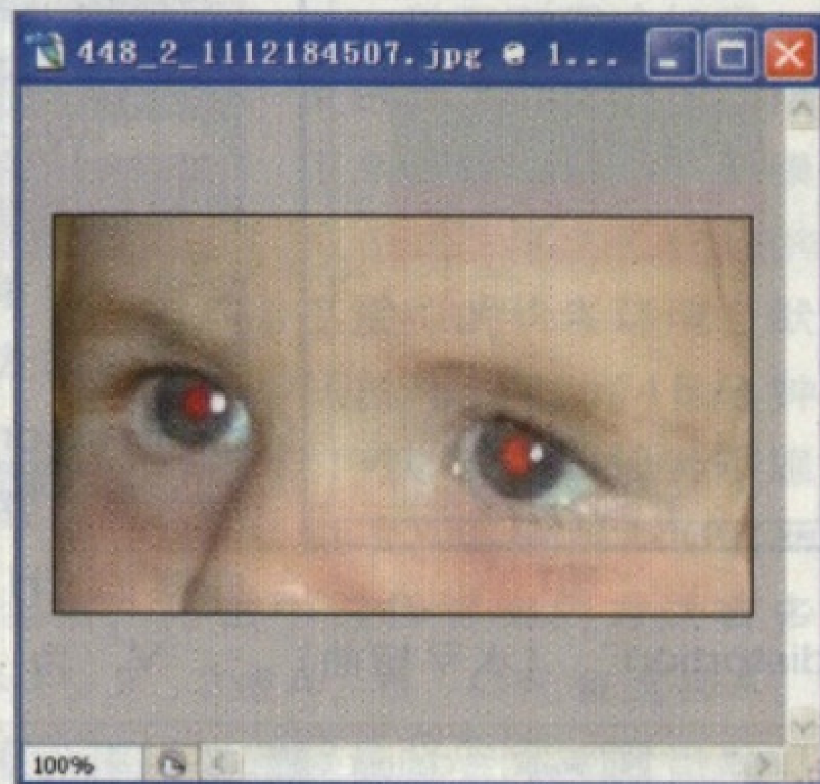


图15

眼睛上单击一次即可修正红眼，使用该工具时可以调整瞳孔大小和暗部数量。下面我们就来体会一下这个新功能的便捷。



图16



图17

1.首先，在Photoshop CS2中打开需要处理带红眼的人物照片，如图15。

2．按下Ctrl键及+号将图片放大到能够明显看出眼珠的轮廓。

3.点击左边的工具栏中的Red Eye Tool（红眼工具），如图16。

4．然后弹出一个对话框，如图17。在这个对话框中，"Pupil Size（瞳孔大小）"数值为5%，"Darken Amount（变暗数量）"数值为15%。



图18

5.直接单击红眼，你会看到红眼立刻就消失了，如图18。

红眼： 用相机拍摄人像时，在光线较暗的环境中拍摄，有时会出现红眼现象，闪光灯的闪光会使人眼的瞳孔瞬时放大，视网膜上的血管被反射到底片上，从而产生红眼现象。

为了得到更为满意的效果，我们更改了对话框的数值，如果想要更加快捷地去除红眼，可以选取Red Eye Tool（红眼工具），直接单击红眼，同样可以去除红眼。这一功能的增加，为我们修改相片的红眼提供了更加快捷的方法，快速去除红眼工具不仅省掉了以前烦琐的步骤，而且最终的效果也更完美。

三、支持32位高动态区域（HDR）

在旧版本里，Photoshop只对16位图像进行处理。而新版的Photoshop CS2现在可以处理32位图像，并可以合并多个图像，动态区域包括从阴影到高光亮度。虽然不是对所有的32位图像都能进行编辑，但可使用户将图像换成16位或8位的。运用Photoshop CS2中"Merge to HDR"（合并为高动态区域图像）的功能来处理图像，会给我们带来很多惊奇。

下面给大家举个例子，来了解一下它的新功能。

先在一个文件夹里储存3张图片，以便进行编辑。这3张图片是同一张图片的3种不同亮度的效果图。

1.首先在Photoshop CS2中，选择"File（文件）"→"Automate（自动）"→"Merge to HDR"。

2.弹出"Merge to HDR"对话框，单击"Browse"按钮，找到事先保存的3个文件，将其全部选中并依次打开，则这3个文件的名称会出现在对话框中，如图19所示。单击OK按钮。

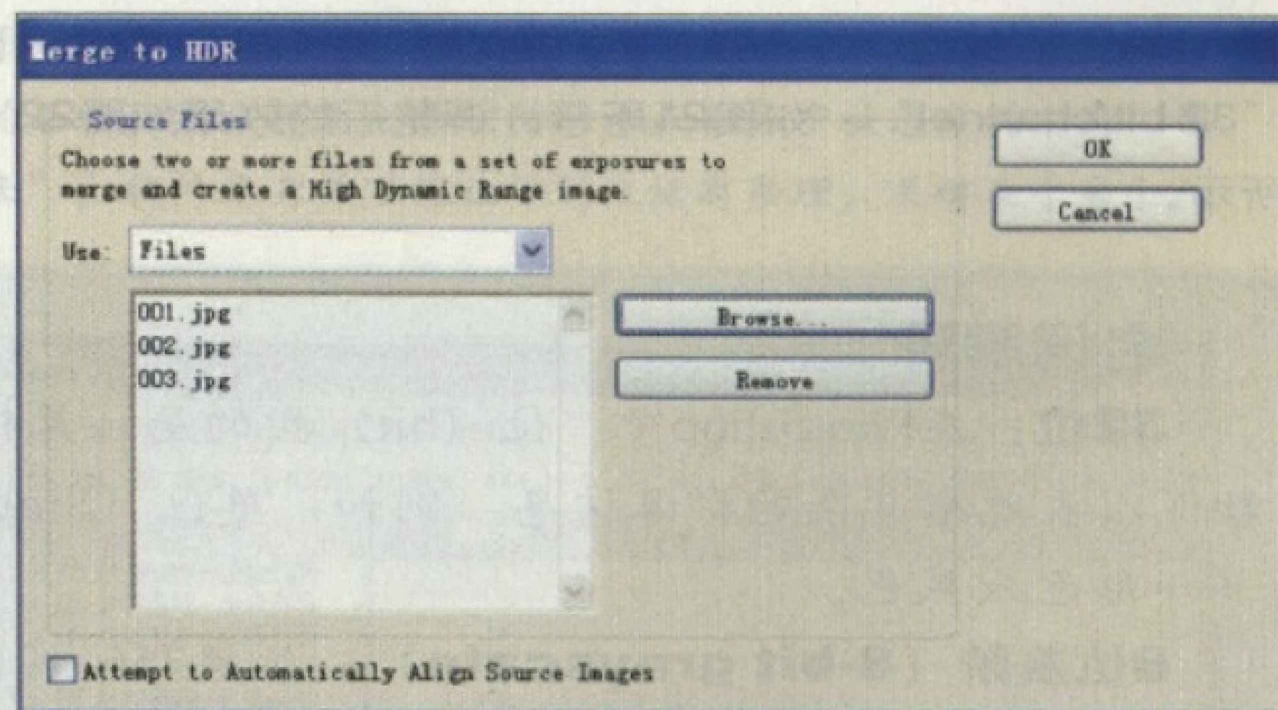


图19

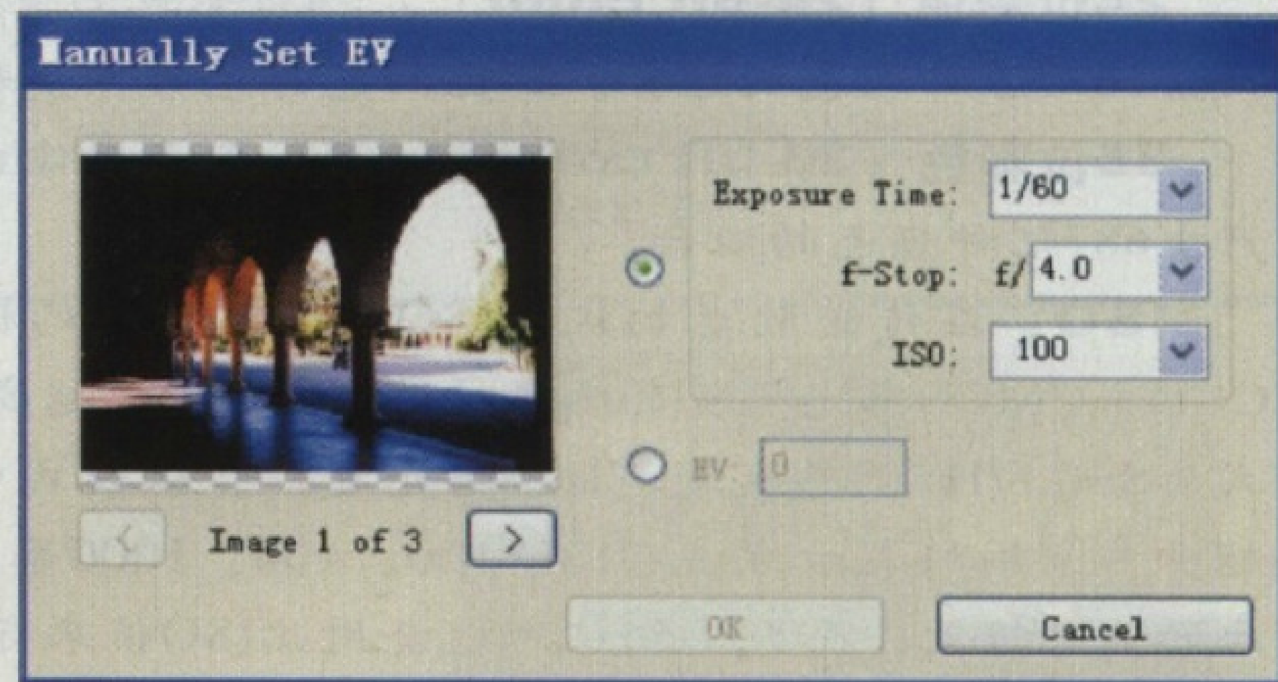


图20

3.这时，会弹出一个对话框——"Manually Set EV"，如图20。接下来对对话框内的数值进行更改。对话框中第一幅最黑的图片设置"Exposure Time（曝光时间）"为1/125秒，单击图像下面的向右

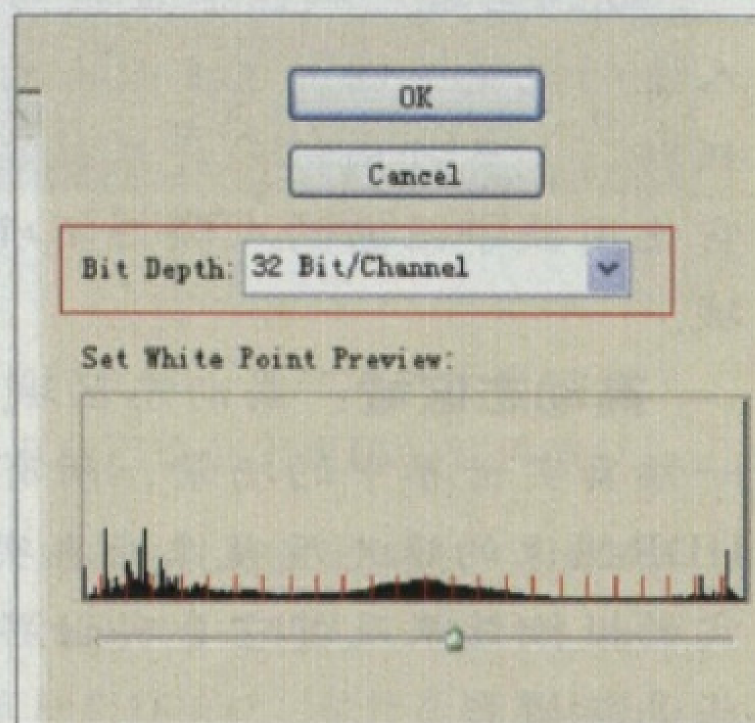


图21

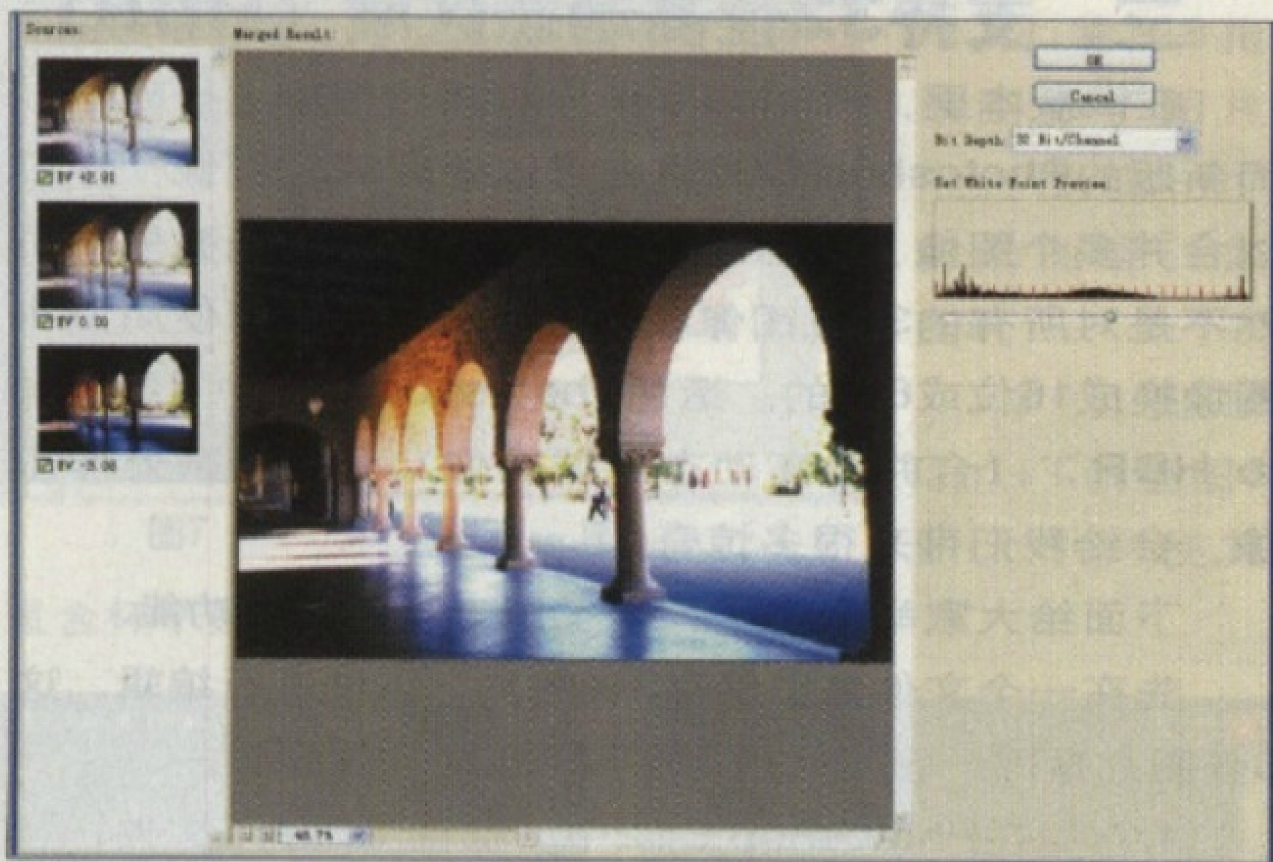


图22

箭头，为第二幅图片设置曝光时间为1/15秒，第三幅图片设置曝光时间为1/2秒。设置完成单击OK，出现合成后的效果图，对话框中左侧可再次选择要使用的源图片，源图片至少需要3个。调整右边的"set white point preview"的数值，并选择"big depth"的下拉列框中的"32 bit/channel"，如图21所示。调整后的效果如图22所示。

4.合成后的图像，如图23所示。

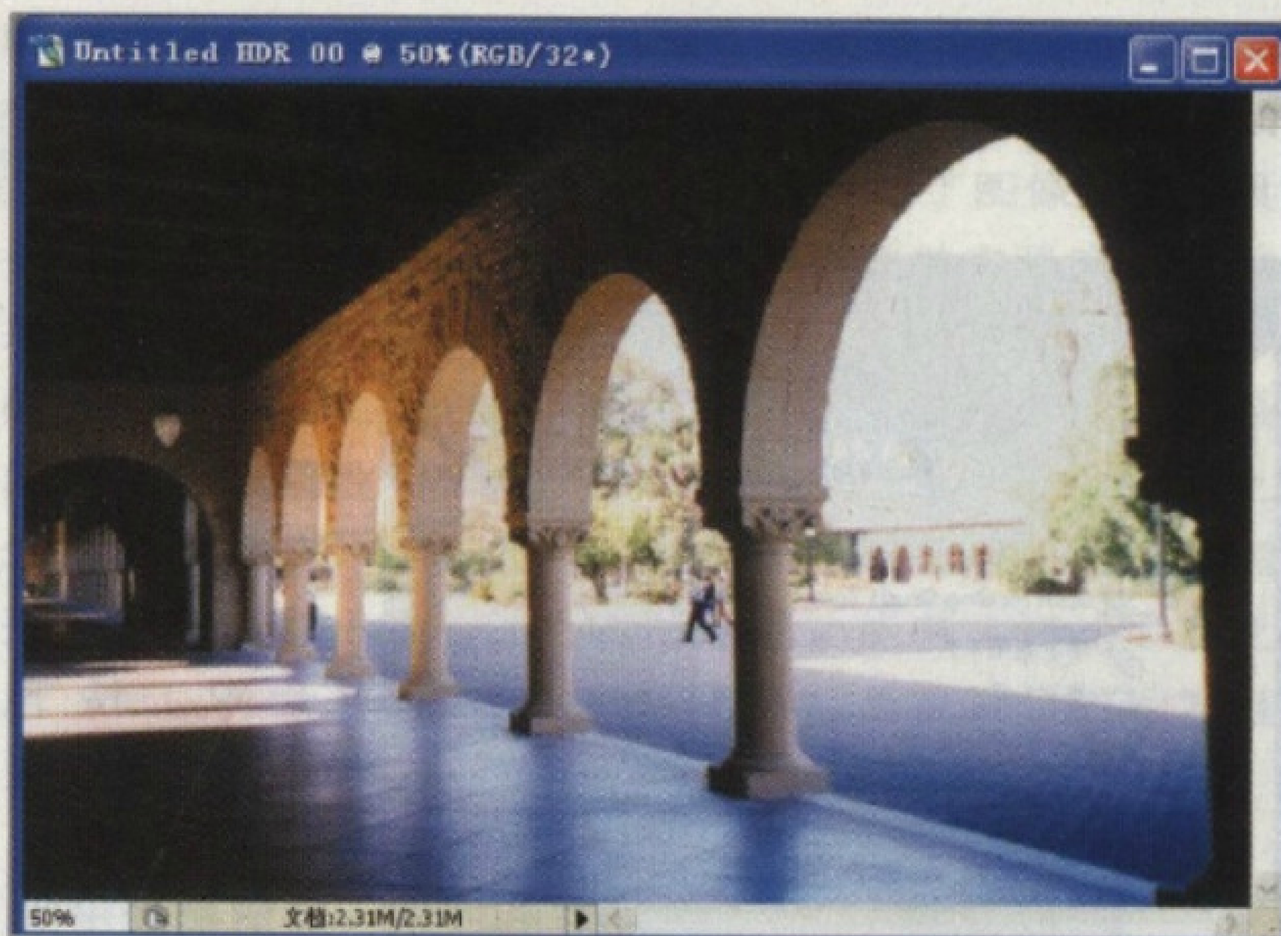


图23

Photoshop CS2新增添的支持32位高动态区域（HDR）功能，创建并编辑32位图像，并可合并多个图像，动态区域包括从阴影到高光亮度。这个功能我个人觉得是个突破，它可以帮助我们创建图像在现实中的逼真的光影效果。

名词解释

32位：在Photoshop中，位（bit）指的是计算机的最小储存单位。以0或1来表示位的值。愈多的位数可以表现愈复杂的影像信息。例如：单位（Single-bit）单位影像只用一个位的资料来记录每个像素——白色或黑色。

8位灰阶（8-bit grayscale）：呈现256（2的8次方=256）阶的灰阶层次，用来更精确地表现一般的黑白照片。256阶的灰阶足以真实呈现出比肉眼所能辨识出来的层次还多的灰阶层次。

24位彩色（24-bit color）：24位彩色影像由3个8位的彩色信道所组成。红绿蓝信道结合后可产生1677万种颜色的组合。24位的色彩也称作全彩。

36位彩色（36-bit color）：36位彩色影像由3个12位的彩色信道所组成。红绿蓝信道结合后可产生687亿种颜色的组合。

ISO：在传统胶卷相机上ISO代表感光度的标准，在数码相机中ISO定义和胶卷相同，代表着CCD或CMOS感光元件的感光速度，ISO数值越高就说明该感光材料的感光能力越强。ISO的计算公式为S=0.8/H（S感光度，H为曝光量）。从公式中我们可以看出，感光度越高，对曝光量的要求就越少。常用的表示方法有ISO 100、400、1000等，一般而言，感光度越高，底片的颗粒越粗，放大后的效果较差，而数码相机为也套用此ISO值来标示测光系统所采用的曝光，基准ISO越低，所需曝光量越高。

动态区域：指图像最暗与最亮点灰度划分的等级数范围。在可见的世界中，这个区域要远远超出人类的视觉范围，也要超出打印或屏幕输出的图像所能表现的范围。但人眼只能观察明显不同的亮度级别，大多数相机和计算机显示器只能捕获和重现特定范围的动态区域。摄影师、电影工作者以及其它使用数字图像的人们必须确定在一幅场景图中什么是最重要的，因为他们所面对的是有限的动态区域。

高动态区域：高动态区域图像打开了一个新世界，因为它们可以表现可见世界的整个动态区域。一幅真实世界中的场景，所有的流明值都会存储在一个HDR图像中，并被均衡地表现出来，调整一幅HDR图像的曝光度就像在真实世界中摄影时调整曝光度一样。这种能力使我们可以创建看上去非常真实的模糊效果及其它真实世界的光照效果。目前，HDR图像被广泛应用于电影特效、三维作品以及一些高端摄影。

高光：高光为画面上的明亮阶调，即一个物体的明亮部位，其中最明亮处又称为极高光。

由于从互联网获取软件的快捷和方便，CoCo已经很少去电脑城的软件铺面去淘碟子了。近日升级机器，路过电脑城的一家软件专卖店，发现不少曾经在我们这个栏目推荐过的软件，包上了华丽的包装，已经成为正版的商业软件在市面上销售。这不能不说是共享软件作者走向成功的重要一步。令人欣喜的是不少软件除商业包装外，仍然作为共享软件在网上销售，满足了不同用户群体的需要。

中国共享软件

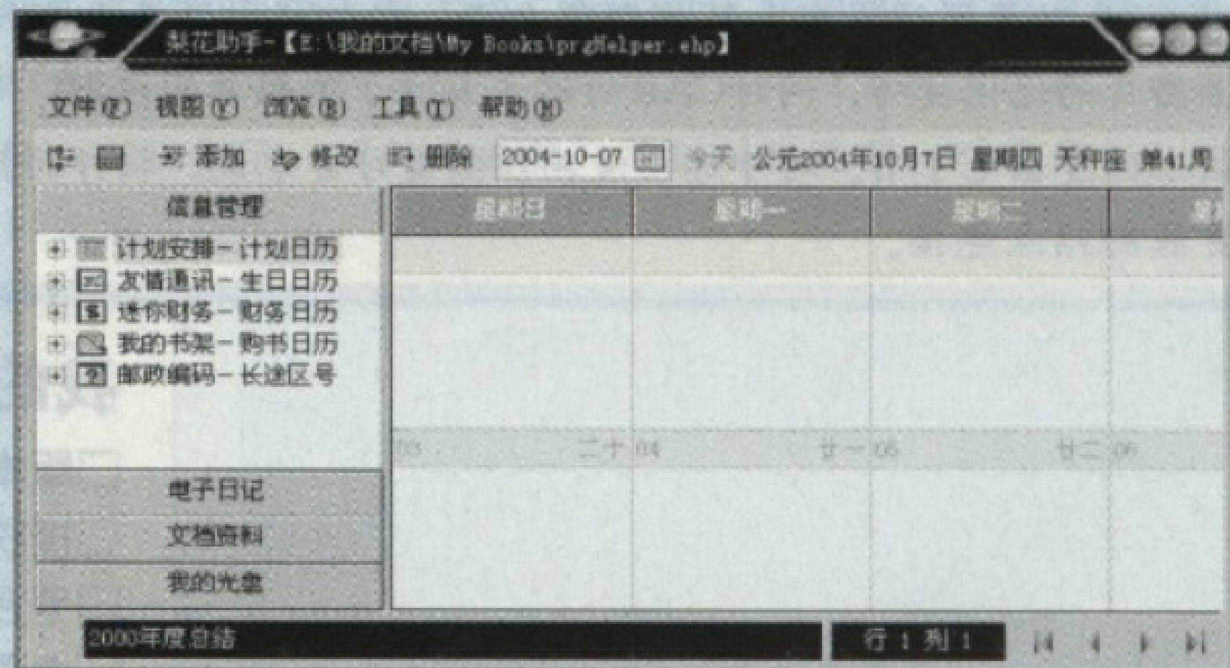
■重庆 CoCo

让有了电脑的生活更有条理——梨花助手

□**版本**：v6.45　□**大小**：996kB
□**授权**：共享软件（30天试用期）　□**作者**：潘若刚
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：45元
□**主页**：http://microprg.nease.net/
□**下载**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=4389

说明：一款全方位的个人信息管理（PIM）类软件，它可以让你将一天中的学习、工作和生活等各个方面进行事先安排，同时记录它们的执行情况。一天生活中的得失和思考，都可以牢牢记录在案，便于将来的整理。通过软件的迷你财务功能，用户可以管理自己的财务支出和收入情况，系统会自动对财务情况进行分析，计算存款的利息，并按软件主工具条上的日历日期和项目名称自动分组管理。对于爱书的朋友们来说，“我的书架”功能可以将你的藏书内容自动分组，并对各类书籍消费金额完成实时统计。通过图文并茂的“电子日记本”，记录每天的天气情况、当天的活动和思绪、添加新近的文档资料，一步到位。

点评：与其说梨花助手是一款个人信息软件，不如说它是一款生活管理类软件，帮助我们整理一天中零乱的思绪。用户想要记录以防将来在脑海中被遗忘的东西，都可以通过它进行“昔日重来”。软件本身并不能让你的生活有条理，关键在于每个人自己的行动。它只是提供了一个可供操作的平台，具体的使用还要靠用户去实现。例如当你需要在将来进行一项大的购买计划，可通过软件指定存钱计划并使用提醒功能进行督促，某段时间某商品会大幅度降价的消息也可以通过梨花助手处理并提醒用户。



全面生活管理

天气冷暖电脑知——桌面天气秀

□**版本**：v3.6　□**大小**：4.1MB
□**授权**：共享软件（更换皮肤后不能刷新）　□**作者**：cfish828
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：40元
□**主页**：http://www.cfishsoft.com/
□**下载**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=9505



不同城市天气情况一目了然

说明：一款中文的桌面天气预报工具，能预报绝大多数城市多达6天之内的天气情况，软件自动嵌入Windows系统的任务栏托盘中，采用图形的方式实时预报天气。用户可设置自动的网络连接时间间隔，获取最新的天气情况。软件通过可以自由定制的第三方插件来获得更多的天气更新内容，无需进行软件版本的升级，只需要在软件中进行服务器的切换即可获得更多的信息。通过软件可以同时比较不同地域的天气情况，进行有备无患的出行准备。软件的半透明皮肤设计非常有特色，用户可以通过其编辑器来自己设计出更酷的软件皮肤。

点评：网络的出现打破了现有获取资讯的方式，我们不用再苦苦地坐在电视机面前等待固定时段的天气预报，“桌面天气秀”给了我们一个实时了解天气情况的好窗口。软件的设计相当专业，天气、温度、变化的排布方式让人一目了然，每套皮肤模版中的图标图案都经过精心的设计，非常具有艺术化的感觉。通过开放性的插件和皮肤制作接口，软件在主页上提供了大量爱好者制作的形形色色的皮肤模板，并按照受欢迎程度进行了排序。以后的春江水暖可就是“桌面天气秀”先知咯！

重拾少年动漫情怀——PureCartoon

□版本：v1.2　□大小：900kB
□授权：免费软件　□作者：PureSoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://agenius.go.nease.net
□下载：http://agenius.go.nease.net/PureCartoon.htm



说明： 一款集电子漫画制作、管理、观看于一体的工具软件，可分门别类地管理你从网上下载的各种图形格式的漫画文件。保存在不同盘符和目录下的各种漫画书，可以交给它进行统一的查看、管理和编辑。对于你所珍藏的漫画书，软件可将它们按指定顺序制作成一种自定义格式的CAR电子书文件，免去了一册漫画书动辄要在硬盘上要使用上百个JPG图片的麻烦。用户还可对生成的漫画电子书进行加密，在其中设置作者、网站等版权信息，防止非法拷贝和传播。除了制作和管理外，PureCartoon还提供了一个漫画播放器功能，设定好时间间隔，不用动鼠标和键盘，漫画就一页页地自动地在你的眼前翻过。

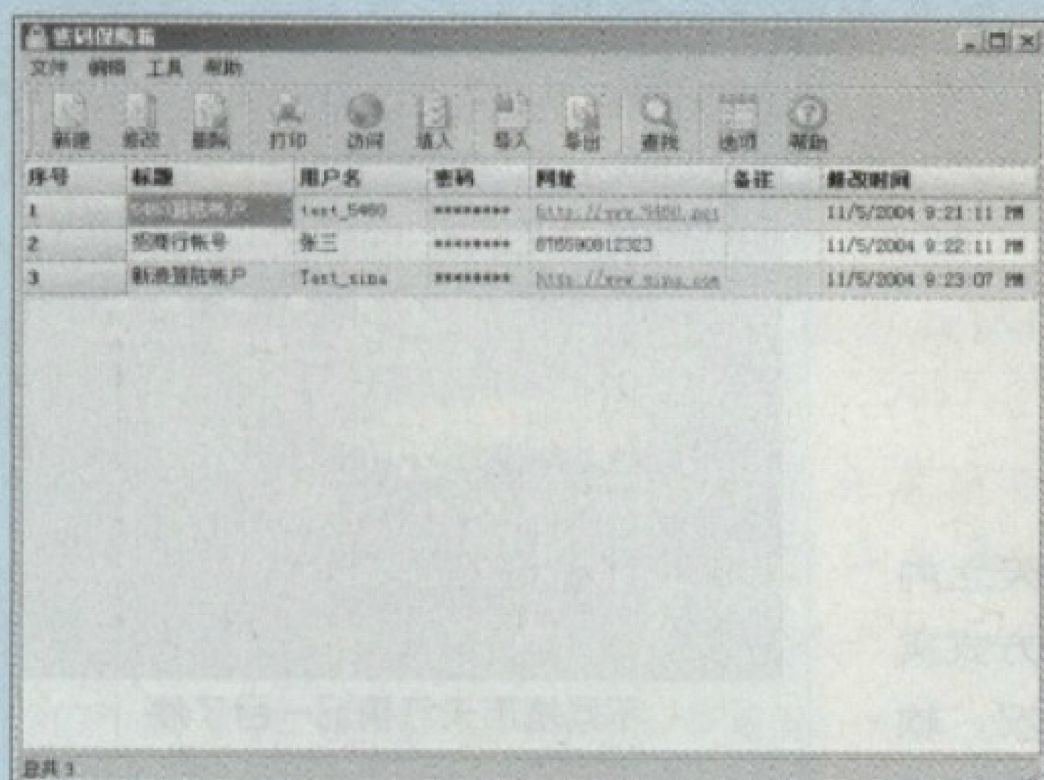
点评： 网络媒体时代的兴起导致各种各样的电子杂志及相应的制作工具充斥着整个互联网络，大部分软件用途都太广泛，却忽略了针对性的市场。对于像CoCo一样的超级漫画迷来说，用ACDSee一页页翻看从网上下载的漫画是很繁琐的事情，PureCartoon很巧妙地抓住了动漫这个针对性的领域，把制作、管理和观看3个功能通通做好，可谓想得全面。软件设计还在初期阶段，缺乏一些对漫画图片的优化技巧，同时CAR的格式太过于依赖其阅读器，希望将来能看到EXE版本的漫画电子书。对于那些漫画狂热爱好者来说，软件还提供了一些好的动漫资源的站点连接。



制作自己的漫画书

我的密码它记得——密码保险箱

□版本：v1.0　□大小：1.8MB
□授权：共享软件（20天试用期）　□作者：东日软件
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：25元
□主页：http://www.sunisoft.cn/bxx/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=11593

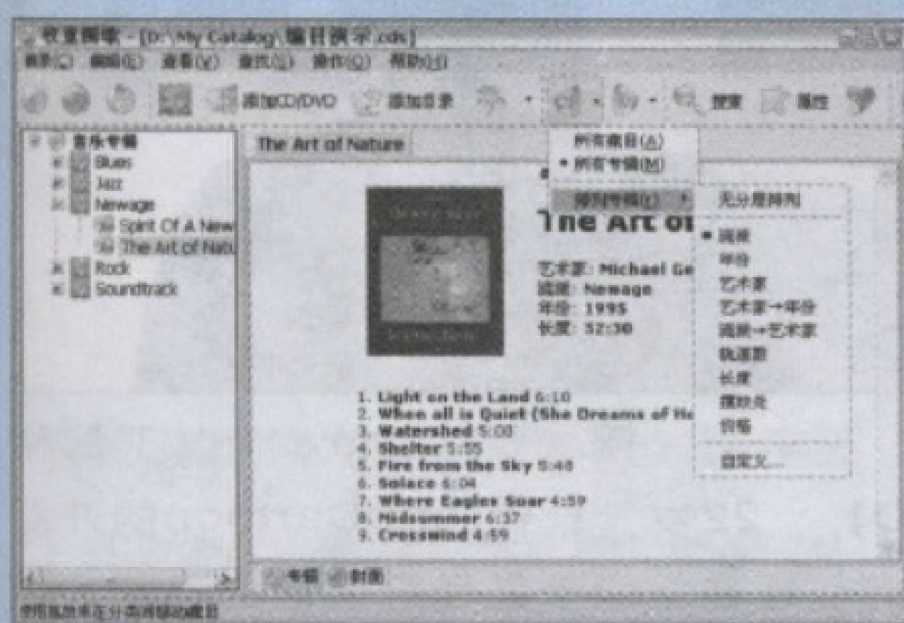

除了密码，还记录相应的详细信息

说明： 一款在你的电脑上保存和管理各种密码信息的简单易用的小工具，它可以帮你记住网站、论坛、电子邮件、网上银行等各种情况下的帐号名和密码，并可附加记录帐号密码的生成时间、所挂靠的网站及其一些备注信息。同样软件本身也需要帐号和密码才能打开，软件作者在主页上称其所采用的高强度加密算法几乎不可能被破解，通过提供的“软键盘”功能，防止了一些病毒和恶意木马进行用户键盘操作的窃取工作。如果你担心自己的密码设计得不够理想和安全，密码保险箱会采用自己的算法帮助你来制作不易破解的安全密码。

点评： 上网就是一个不断输入密码的过程，从ADSL拔号的帐号名和密码开始，我们就不得不记住各种情况下产生的密码，有时甚至要不断变化密码来保证上网的安全性。人脑不是机器，时间一长，常常会发生忘记密码的尴尬事。“密码保险箱”的单一功能解决了这些大麻烦。软件还非常贴心地设计了一个“自动填入”功能，在浏览页面需要输入认证信息的时候，它将帮助你自动填写复杂的密码。虽然软件能帮助你记住各种各样的密码，但是千万不要忘记它自身的启动密码哦，出现这种情况连软件作者都无力回天的。

爱乐者好助手——牧童圈歌

□版本：v2.0.2　□大小：3.0MB
□授权：共享软件　□作者：ApoliSoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：39元
□主页：http://cn.apolisoft.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=13534


收藏音乐光碟

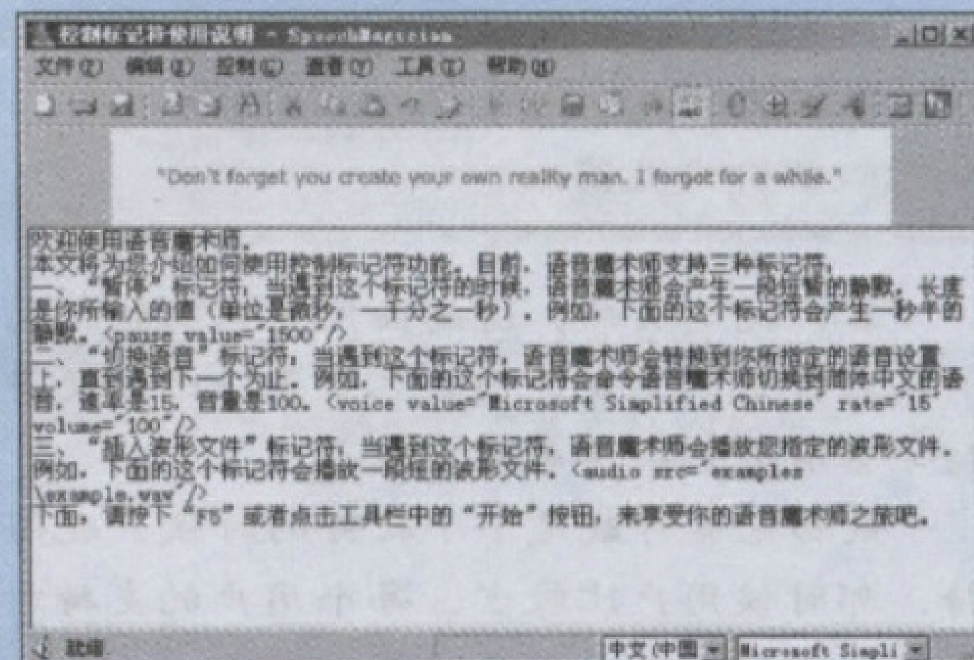
说明：一款将你硬盘或光驱中收藏的音乐文件进行集中管理的小工具，软件采用“编目”方式来对不同的音乐文件进行统一整理。软件支持APE、MP3、MPC、WMA、OGG等流行音乐格式文件，可将音乐中的编码、长度、码流等信息进行保存，通过其提供的网络功能，用户可直接查询得到某音乐CD的专辑名及歌手和月份等更加准确的信息。软件根据所得到的信息在用户本地建立了一个庞大的索引数据库，需要查询某一首歌曲在硬盘或光驱中的位置，很快就能得到结果。软件还提供了一个小型的音乐播放工具，用户可直接在查询结果中欣赏该首歌曲以验证结果的正确性。

点评：市面上MP3转CD的软件越来越多，导致不少喜欢音乐的朋友自己私人都“灌制”了不少CD碟片，“牧童圈歌”正是为了帮你管理这些碟片而开发出来的。它为你所有的音乐文件建立一个索引，当你需要调出某首歌曲时就不用再翻箱倒柜了。经过测试，被正确索引的音乐文件的搜索速度要比Windows本身的全盘搜索功能快上数十倍。如今的互联网络，定制搜索功能越来越受用户们的青睐，Google和百度忙不迭地退出地硬盘搜索工具，正是为了抢占这个市场。相比之下，“牧童圈歌”的针对性更强，对于爱乐人是一款不可多得的好工具。

自己的数字化灌音室——SpeechMagician

□版本：v1.15　□大小：10MB
□授权：共享软件（15天试用期）　□作者：得威软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：29.9元
□主页：http://www.thewaysoft/zh/index.html
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=21200

说明：一款让你玩转电脑中中英文语音的全能型工具，可以将用户指定格式的文字内容转换成相应的语音文件，为你的MP3和CD添加语音索引和标签功能，为你喜欢的电影制作“观众评论音轨”，为自己拍摄的DV制作“导演旁白音轨”。对于喜欢玩手机彩信和彩铃的人来说，SpeechMagician能为你非常方便地制作出真人发声的原创彩铃，并能直接输出成手机支持的文件格式。软件内置了各种男女声语音数据库，用户还可以通过其更新功能自动下载最新的语音模板，支持超过10种语言的20多种语音朗读功能。在平时浏览网站眼睛疲劳的时候，让它来为你读读新闻和小说吧。


有文字的地方就有语音

点评：输入简单的文字，选择合适的人声，就能快速地制作出一个相关内容的语音文件，SpeechMagician的快捷是让我们很快喜欢上它的原因。软件的最大特色还在于其控制标记符功能上，它不会像其它语音软件一样把屏幕上所有文字都朗读出来，我们可以规定一些特殊格式，相当于一个命令，指定软件在读到这个标记命令的时候去做其它的事情，如暂停数秒、直接播放一个WAV文件、切换到另外的语音等。如果你有其他的创意，还可使用软件生成电话答录的语音、聊天频道的公众广播等更加有趣的功能。

当我们的共享软件从第一天放在网站上销售开始，我们就在与形形色色的软件用户打着各种交道。有小心谨慎的，有豪放开朗的，有急性子也有慢性子。在我们与用户打交道的过程中，不免会发生各种或感人或有趣的事情。

本期《大众软件》调查话题：说说你与用户之间的故事，与大家一起分享软件开发销售中的酸甜苦辣。

本期话题：

我与用户不得不说的故事

不知不觉，做共享软件已经5年了，用户邮件、反馈单等数据也有300多M了，回想一下，正是在众多用户的支持和鼓励下，才使得阿达系列软件一直走到今天。近期在网站做了“提建议、赢奖品”活动搜集用户反馈，说一些大家看看：

1.软件已经非常好了，我是个要求不高的人，所以没什么建议！（可爱的用户）

2.加入更多漂亮MM图片之类的，嘻……（铁定是个男性用户）

3.人机对战模式中，电脑AI有点太低，能否提高一点，这样才有意思！（高水平的用户）

4.能否考虑增加一些比较容易分辨的图形。我老爸老妈，年纪大，又老花，但是还想玩。（谁说电子游戏是孩子的专利？）

记得上次北京一位老奶奶，到共享软件中心上门购买时，说她的笔记本是为了玩阿达连连看让儿子特地买的，因为这样就不用跟小孙子抢电脑了。还有很多令人感动的用户不能一一列出，借《大众软件》这个窗口，谢谢大家的支持！

——软件《阿达连连看》作者 顾方

有个用户在新疆，因为出了车祸身体有些残疾，但他用了我们的软件之后，非常喜爱，一定要去邮局给我们汇款购买注册码。我后来给他送了一个注册码，他还是坚持亲自去邮局把钱给我汇来，还给我写了封邮件：钱不重要，重要的是支持你们！

——软件《按键精灵》作者 李玮

有次遇到了台湾用户的邮件，本来只想着解决软件的问题，但来来回回几十次的信件下来，我耐心地用QQ远程协助的演示，后来不但解决了软件问题，还带来信任，你一言我一句的自然成为了朋友，真是无心插柳柳成荫啊！

——软件《超级屏幕锁》作者 杨霓

客户就是上帝，这是任何商家所遵循的生意准则。对于我们这些共享软件用户来说，用户不仅是上帝，更是衣食父母，只有用户的支持才会有我们共享软件的发展。

最初完美卸载是个小软件的时候，就得到了一些用户的喜欢和支持，那时候用户比较少，每个用户的支持对我都是一次鼓励，因此，我那时交下了很多天南海北的朋友，至今经常保持联系，建立了深厚的友谊。虽然有些素未谋面，但逢年过节，也不忘打电话或发短信问候，可谓用户等于好朋友。

当然，用户多了，也会碰到一些性急的用户，可能在软件注册环节或使用环节出现了些小问题而发火的，这也很常见。不过我一直坚持用户第一的原则，不急不火地为用户解答问题，直到用户满意为止。我相信，大部分软件作者都会和我一样，只有如此，才能获得更好的信誉支持，用户才会更放心使用我的软件。

——软件《完美卸载》作者 王剑锋

从共享到免费

——小记软件PureCartoon开发者



李鹏，网名Dropme（以下简称D），22岁，软件PureCartoon的开发者，现在就读于某学院通信工程系。自言平素爱好很少的他，除编程以外，剩下的兴趣就只有电子竞技（魔兽争霸、星际争霸、CS）了。

PureCartoon是今年6月发布的第一版，没到一个月，就冲到了天空下载站周下载TOP10的第五位。当时是正式著名动画片《火影忍者》热播的时候，D开始注意到那些下载压缩包看漫画的同学们抱怨不方便的声音，于是就萌生了开发一个打包软件的念头。

PureCarton前面的Pure本意为“纯粹”，当时D是取Pure的“完美的”意思，PureSoft就是完美软件。就像没有完美的人一样，软件也不会有完美的，但追求完美是大家共同的理想。“所以我希望用这个鼓励自己，不要半途而废”，D坦言到开发先前的两款软件时是非常想以此赚钱的，“但实际上赚不到，接下来就只好用兴趣和毅力来坚持了。”

在我们问及PureSoft的前几款软件从先前收费的共享变成免费软件的原因时，D告诉我们这是他思维的一个变迁过程。“我一直都想做成共享软件，后来总结了一下，自己可能功利心太重了，所以有点短视了。开发一个共享软件不仅只有编写代码这么简单，涉及到销售、服务、宣传等各方面。这对于我这样的共享软件新手来说还需要很长的时间去学习和研究。不如先通过免费的方式，专心研究软件的技术，同时稳定用户群体，等时机成熟后再进行共享收费，可能更容易成功吧。”D腼腆地笑道。相比国内很多作者的急功近利，D的做法是否更有值得借鉴的地方呢？

应用心得

编者按： 本栏目版式进行了一定的调整后，陆续收到了部分读者的反馈意见。我们将仔细考虑读者朋友们的意见和建议，对栏目版式进行进一步的调整。

本期推荐文章

■将普通闪盘DIY为开机锁　■自己动手，制作一个注册表自动备份器
■当Daemon Tools遇上暴力删除　■开始于“运行”和“注销”之间

将普通闪盘 DIY 为开机锁

■山东 王杰

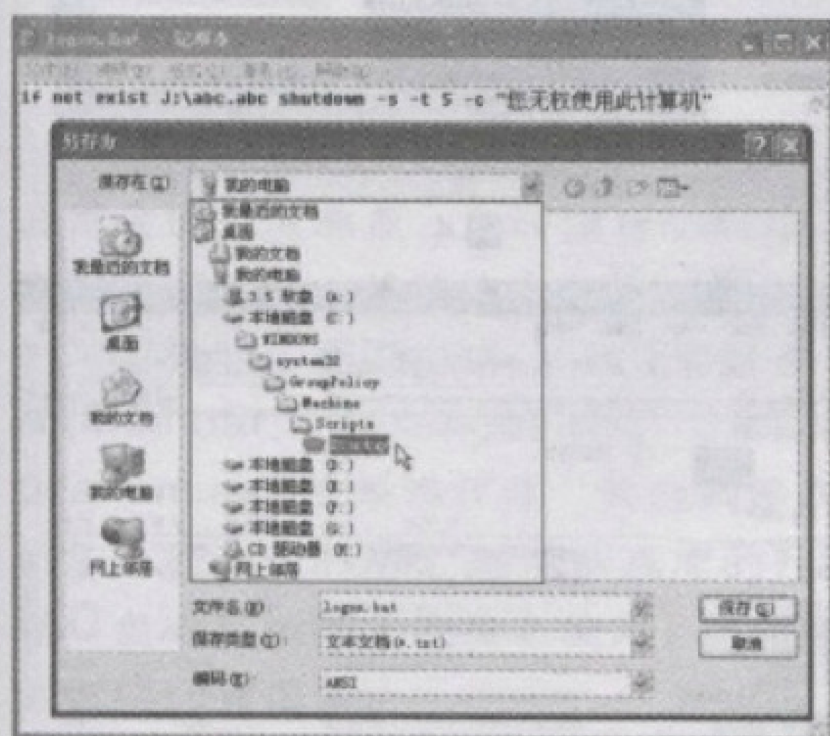


图1

Windows XP 提供了比较良好的密码保护机制，但要破解系统中的 SAM 账号密码也非难事。于是出于安全性的考虑，许多厂商都推出类似电脑锁的产品，其中我们常用的闪盘就被一些制造商添加了电脑锁功能。在启动计算机前必须把闪盘插入到USB口，否则电脑启动Windows时就会关机。当然具有电脑锁功能的闪盘比普通闪盘要贵许多，那么你想不想把你的普通闪盘DIY成为一个电脑锁闪盘呢？如果有此想法，且看笔者以下操作。

1.随意创建一个文件比如“abc.abc”，并将该文件保存到普通闪盘中。

2.使用“记事本”新建一个文件，文件内容如下：

if not exist J:\abc.abc shutdown -s -t 5 -c "您无权使用此计算机"

这句指令的意思是，如果J盘上没有“abc.abc”这个文件，系统显示信息“您无权使用此计算机”，并在5秒钟后关闭电脑。其中J盘为闪盘盘符，请根据实际更换为电脑中的闪盘盘符；abc.abc即为第1步中我们在闪盘上创建的文件名称；shutdown -s 为关闭电脑，-t 后的数值为关闭电脑延时的秒数。如果设置为延时0秒关机，则更易迷惑非法开机者。

3．将这个新文件保存为“logon.bat”，保存位置为X：\WINDOWS\System32\GroupPolicy\Machine\Scripts\Startup 文件夹（**如图1**），其中X为Windows XP安装盘符。

4.单击“开始”→“运行”，在“打开”框中键入“gpedit.msc”，单击“确定”按钮。

5.在左侧控制台树中定位到“本地计算机策略”→“计算机配置”→“Windows设置”→“脚本(启动/关机)”分支，然后在右侧窗格，双击“启动”，单击“添加”按钮（**如图2**）。

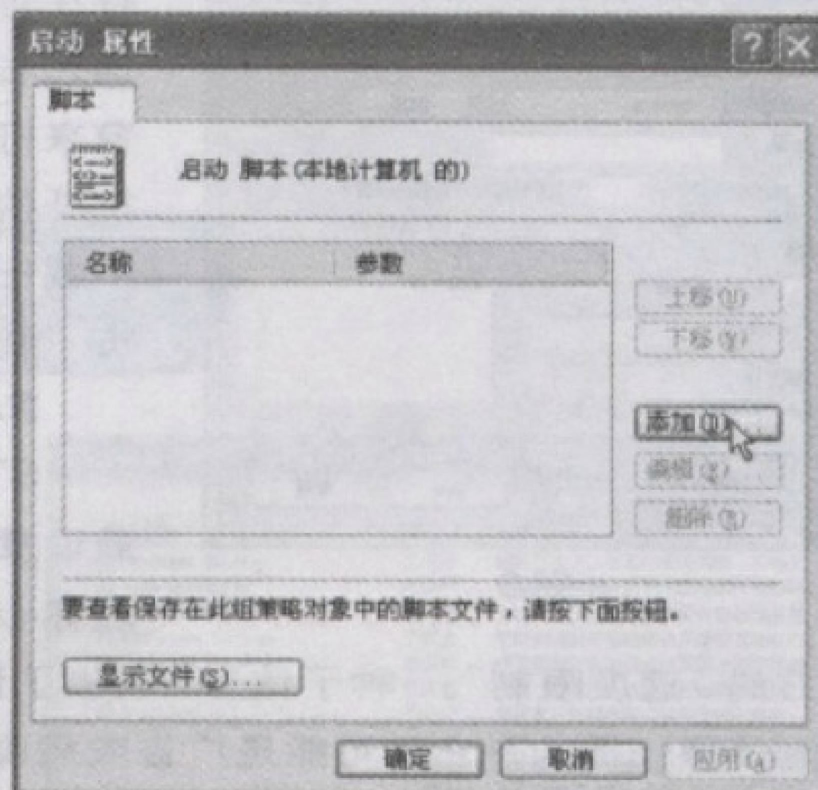


图2

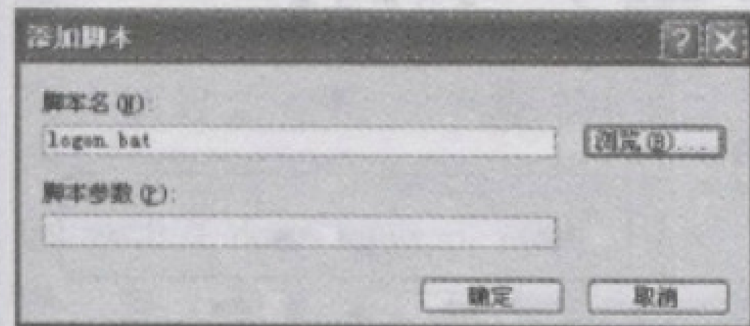


图3

6.单击“浏览”按钮，定位至X：\WINDOWS\System32\GroupPolicy\Machine\Scripts\Startup文件夹，双击其中的“logon.bat”文件，单击“确定”按钮（**如图3**）。

7.单击“确定”按钮。

至此，大功告成，如果在启动电脑时没有插上闪盘，系统将自动关机。当然，需要大家注意的是，因为在开机前将闪盘插入了电脑，所以最好不要在CMOS设置中将电脑设置为首先从闪盘启动，以免出现意外情况。

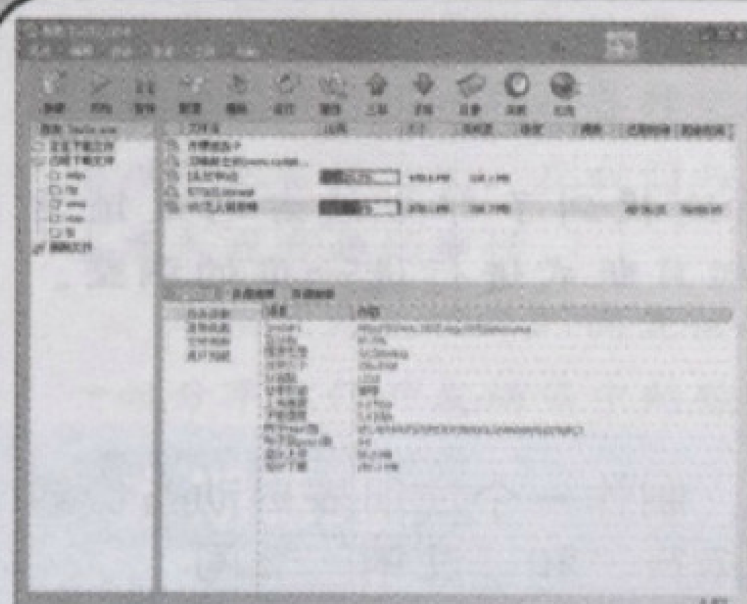
脱兔让 BT 下载更方便

■安徽 屠志成

我与脱兔（TuoTu，**图1**是脱兔的主窗口，看着很不错吧？）是在寻找和下载流媒体的过程中偶然相遇的。它能完美地支持HTTP、FTP、MMS和RTSP各种协议的流媒体文件的下载，丝毫不逊于影音传送带；又能像迅雷一样支持多镜像文件下载，速度飞快；更绝的是，它还能进行BT下载，让BT下载变得和其他下载方式几乎一样简单，而且还能帮你迅速找到可用的BT资源。下面就来看一看脱兔是怎样进行BT下载的。

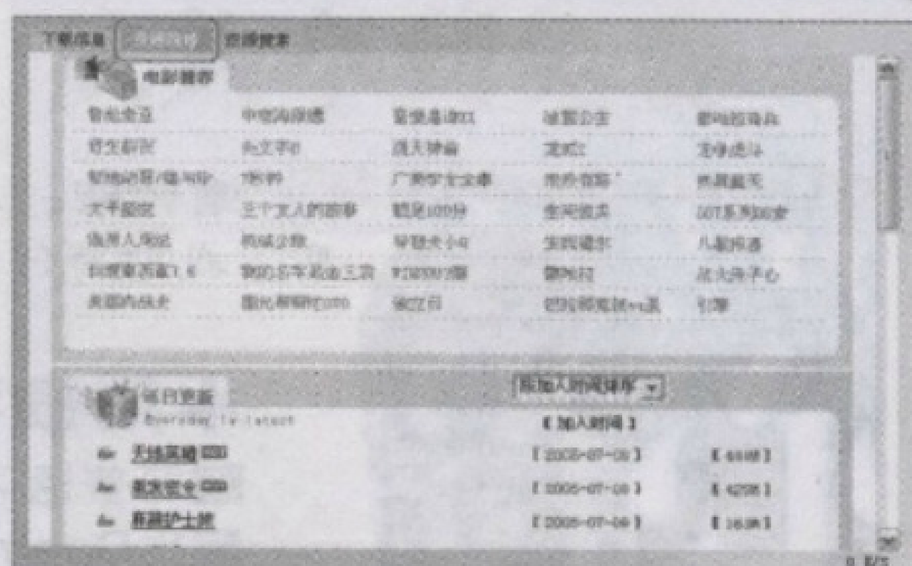
一、获取BT资源

在脱兔中获取BT资源有两种方式：一是使用“资源推荐”功能，二是使用“资源搜索”功能。用户可根据需要选择。


图1

1.使用推荐资源

在脱兔的右下窗口上单击“资源推荐”，会在窗口中打开一个资源浏览页面。上方为“电影推荐”，列出比较热门的电影。下方为“每日更新”，列出当天的新资源（**如图2**）。不管单击哪一个资源名称，都会在浏览器窗口中打开这个资源的下载页面（位于SoGua.com全球娱乐引擎！电影搜索频道，**如图3**）。下载方法后面再说。


图2

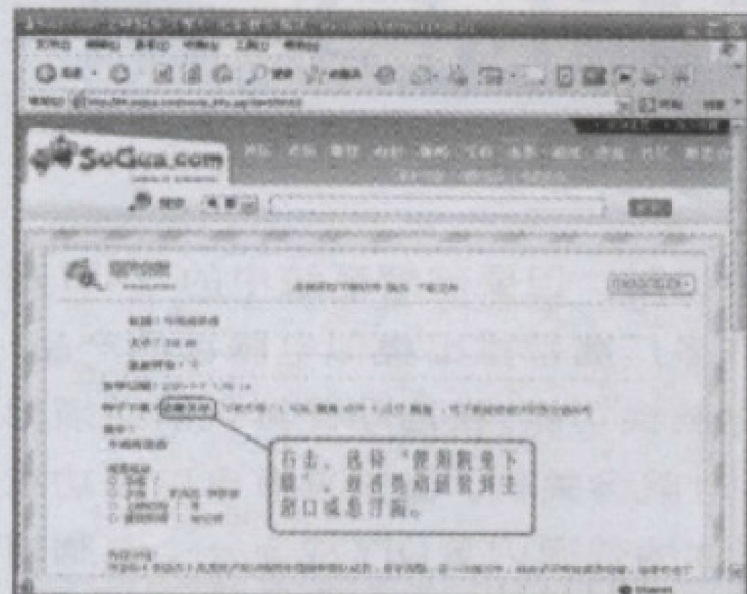


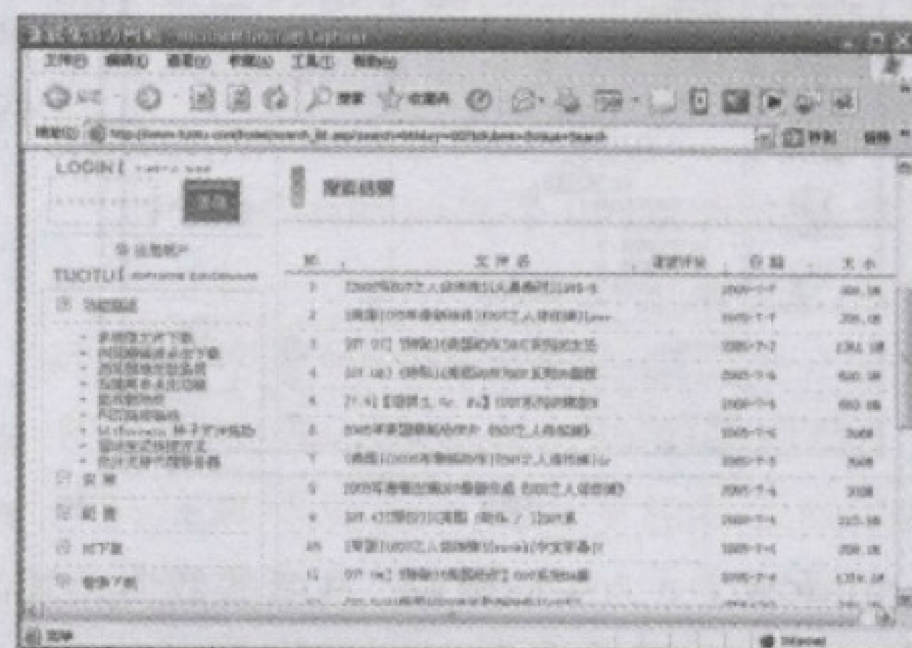
图3

2.进行资源搜索

如果在推荐资源中找不到你要的东西，还能在脱兔中进行资源搜索。在右下窗口上单击“资源搜索”，会在窗口中打开搜索页面（**如图4**），在页面右上角的“资源搜索”栏里填入需要的资源名称，如果想找电影007系列，输入“007”，点“SEARCH（搜索）”，就会打开一个浏览器窗口，显示搜索到的名称中有“007”的资源（**如图5**），单击需要的资源名称，又会打开这个资源的下载页面（位置同上）。

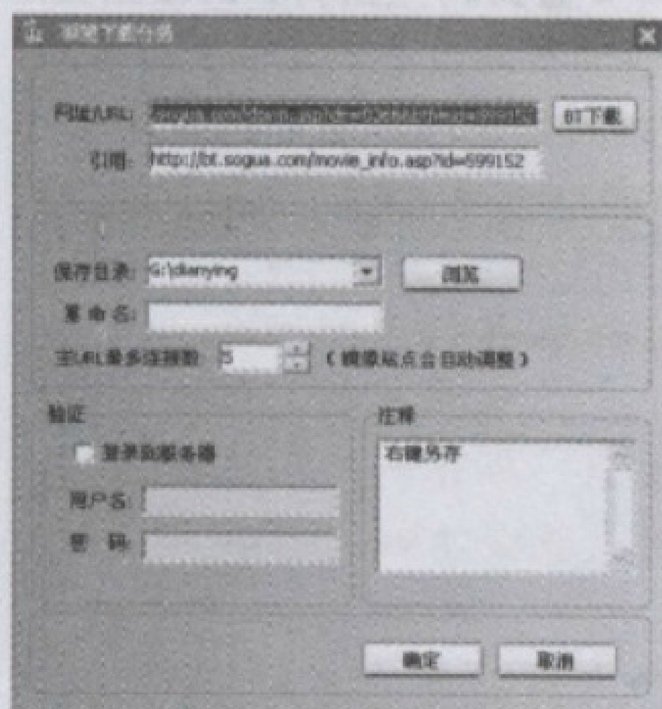


图4


图5

二、下载BT资源

用脱兔下载BT资源也要分两步走，首先下载BT文件，BT文件下载完成后接着下载我们需要的资源。


图6

1.下载 BT 文件

脱兔可以多种方式下载BT文件，只要存在可用的链接，可像其他下载工具一样通过右键菜单、左键拖动到主窗口或悬浮窗来打开“新建下载任务”对话框（在上文提到的已打开的下载页面中，可用链接是“右键另存”）。“新建下载任务”对话框打开后，可对保存目录进行选择，单击“确定”就开始BT文件的下载（**如图6**）。

2.下载资源文件

BT文件几秒钟就能下载下来，接着会弹出“BT下载设置”对话框（**如图7**），上方是“保存路径”设置，随你心意而定，很有特色的是中间的“种子信息”和下方的“速度限制”。“种子信息”列出了资源名称、文件大小和资源中包含的文件名称，特别值得一提的是它把可能是广告或病毒的文件高亮显示为粉红色，很容易引起人的注意，你可通过单击复选框来取消对它的下载。而“速度限制”的选择则可让你对下载上传的速度、网络资源的分配和硬盘安全做到几方面兼顾（注：如果你有已下载来的BT文件，也可直接把它拖到脱兔的窗口中，或者通过“新建下载任务”对话框中的“BT下载”到本地硬盘中找到它们。其他设置同上）。

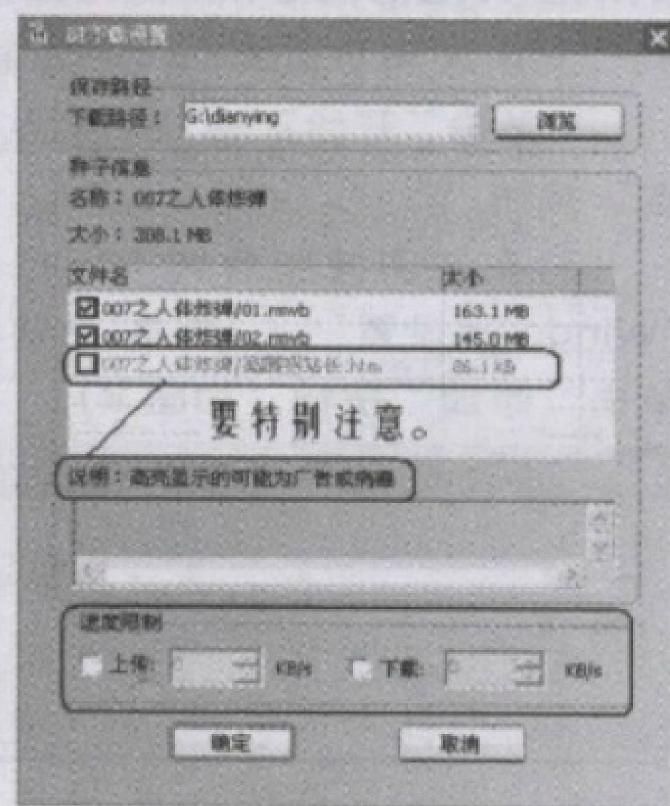


图7

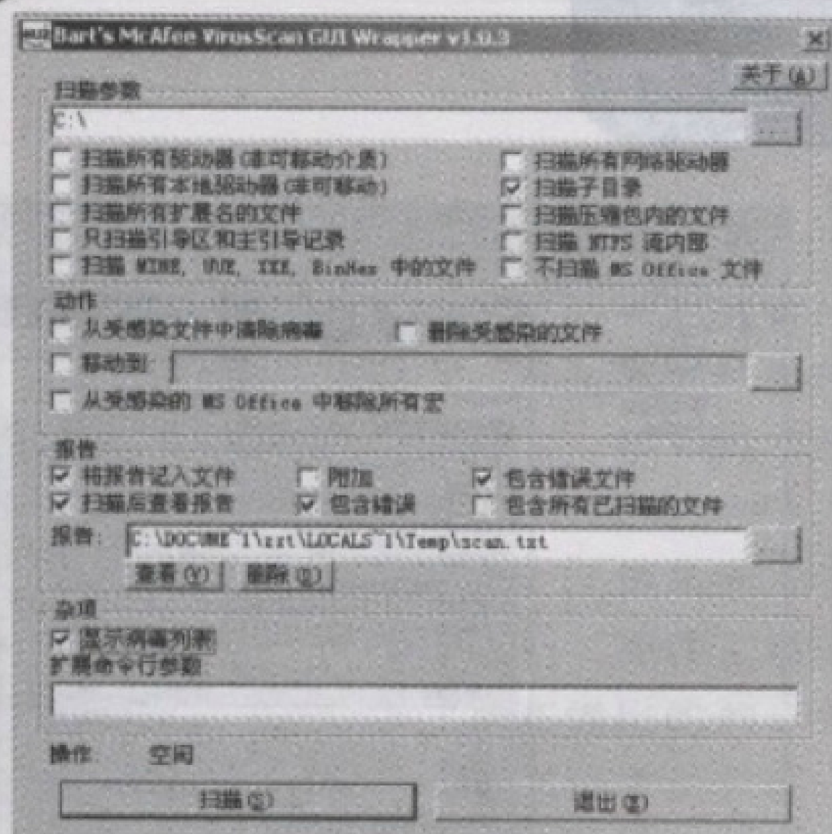
吃好杀毒软件的免费大餐

■山东 ZT

最近，笔者从http://www2.skycn.com/soft/19405.html页面下载到一个名叫“Barts McAfee VirusScan GUI Wrapper with SuperDAT”的杀毒工具，它的核心杀毒程序基于McAfee VirusScan的命令行版本，前端图形界面则是从著名的光盘操作系统Bart's PE中提取，并由国内高手汉化而来（**如图1**），更重要的是用户可用它免费杀毒。其用法自然不用笔者多说，关键是我们该如何更好地享用这道免费大餐:)。

一、升级病毒库和杀毒引擎

该工具附带的病毒库版本是4388，杀毒引擎版本则为4320，日期仅到2004.7.25，它已对付不了最新的病毒了，因此

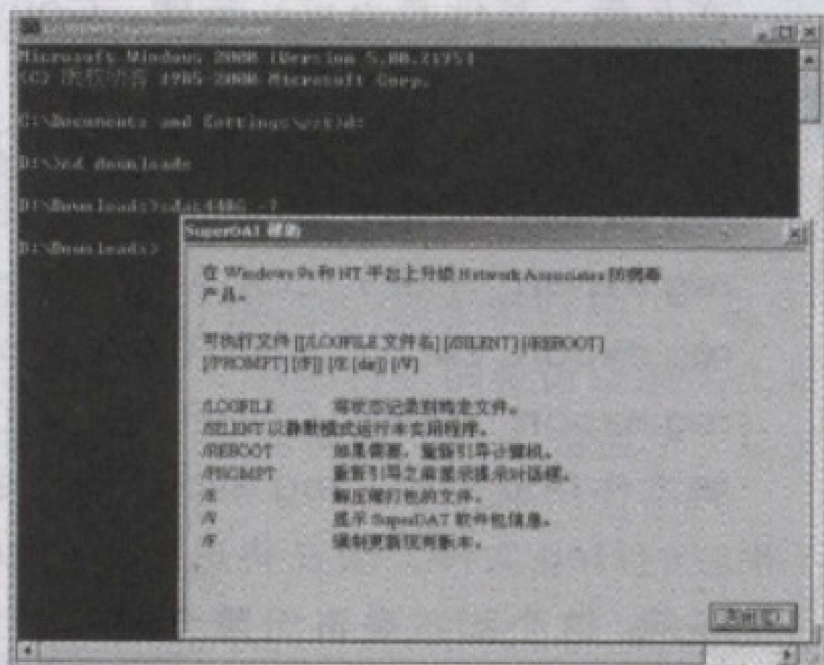

图1

我们就先来升级其病毒库和杀毒引擎。如果你拥有McAfee杀毒软件，那么这就是小菜一碟，如果没有，可尝试以下方法。在http://www.mcafeesecurity.com/cn/downloads/updates/superdat.asp页面可下载到McAfee杀毒软件的升级程序，截止到2005年5月9日的升级文件名为Sdat4486.exe（其中4个数字是版本号，具体下载时可能会有变化），大小为6.52MB。

直接执行它是无效的，打开MS-DOS窗口，输入"sdat4486.exe -e [解压路径]"，按回车将其解压。

提示：该升级文件还有多个运行参数，在MS-DOS窗口中输入"sdat4486.exe -？"即可查看（**如图2**）。

解压后的文件总体积达12MB，不过我们并不需要全部，把Scan.exe、Scanpm.exe、Scan.dat、Clean.dat、License.dat、Mcscan32.dll、Messages.dat、Names.dat等8个文件复制到"Barts McAfee VirusScan GUI Wrapper with SuperDAT"的安装目录覆盖原文件即可完成升级。现在就可调用最新的病毒库和杀毒引擎查杀病毒了。


图2

二、提取DOS杀毒程序

有经验的用户都知道，很多时候在Windows下杀毒并不彻底，所以杀毒软件通常会提供应急盘，允许你启动到DOS（例如KV2005）或者Linux（例如金山毒霸）下杀毒。其实这个免费的McAfee也可做到。

首先我们需要提取DOS杀毒程序，把Scanpm.exe、Scan.dat、License.dat、Names.dat、Messages.dat、Clean.dat等6个文件单独复制出来即可，其中Scanpm.exe是杀毒程序，其他则是病毒样本库、病毒列表、许可协议等。它们的总体积达6.21MB。随着病毒库的升级，体积还会进一步增大，因此建议放到启动U盘或系统维护光盘上使用。制作启动盘的方法笔者就不再多说了，毕竟相关的资料已有很多。

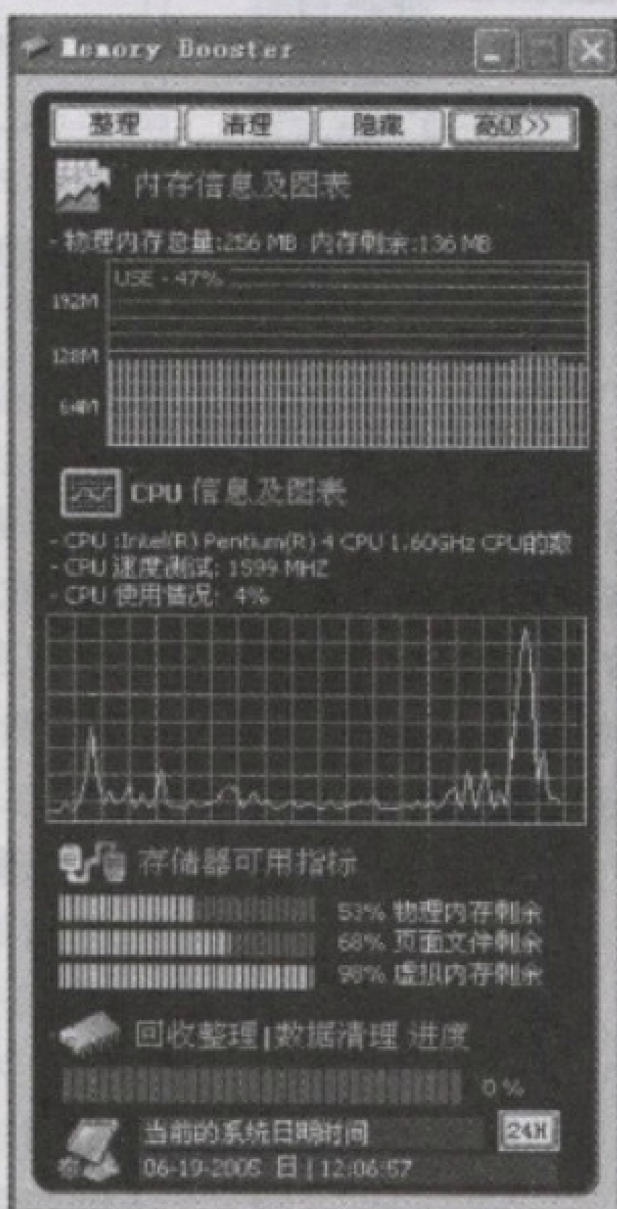
唯一需要注意的是Scanpm.exe的运行参数，例如"/AD"参数可扫描所有磁盘，"/BOOT"参数只扫描引导扇区和主引导记录等。更多的参数大家可参照"Barts McAfee VirusScan GUI Wrapper with SuperDAT"安装目录下的"命令参数.txt"文件。

"黄金内存"帮你管理服务

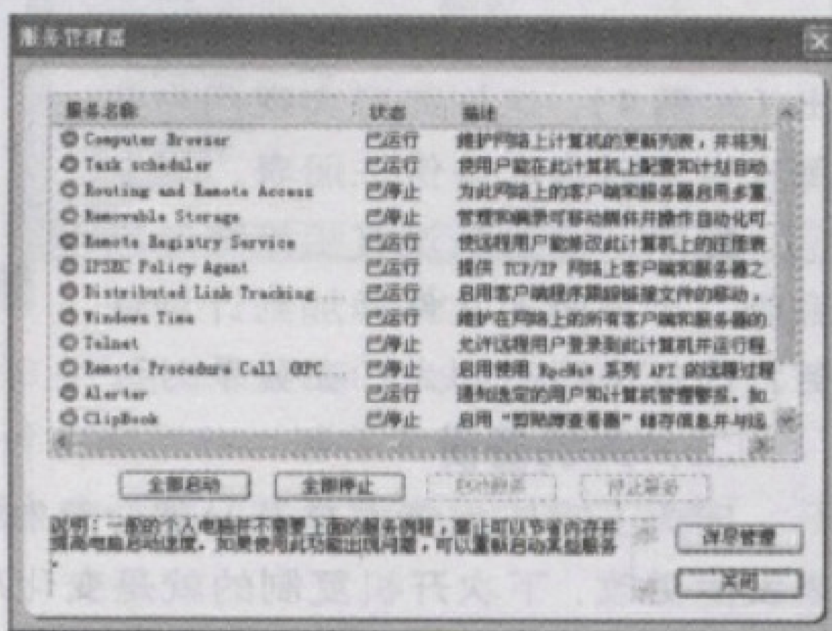
■山东 贾培武

从Windows 2000开始，微软的Windows系统中引入了服务的管理单元，通过这个服务管理单元，我们可对系统及应用程序所启动的服务进行管理，这为我们充分利用系统提供了便利。然而，对服务设置不当，也会给我们带来麻烦。基于此，我等普通用户对服务是望而却步，于是有不少对普通用户无用的服务也启动并占用宝贵的内存空间。那么，哪些服务对你没有多大用处呢？"黄金内存"能给你指明方向。

"黄金内存"(Memory Booster，下载地址是http://www.crsky.com/soft/3945.html)。双击下载的文件即可完成安装。安装完毕，双击桌面上的"黄金内存"图标即启动软件，程序主界面**如图1**所示。


图1

在程序主界面，单击"高级"按钮，然后单击"服务管理"，单击"确定"进入"服务管理"对话框，其中列出的服务即是对一般的个人电脑用户而言并不需要的服务例程（**如图2**），单击"全部停止"按钮将这些服务禁用，可节省内存并提高电脑启动速度。在禁用这些服务前，最好记下哪些服务处于启用状态，将它们记下，以便在禁用服务出现问题时，方便地将它们逐一恢复，而不是全部启用"黄金内存"列出的服务。


图2

实际上，清理服务只是"黄金内存"的一个小小的辅助功能，它强大的功能在于整理、回收和清理系统的物理内存，提高内存分配命中率，防止由于内存泄漏造成的内存不足。这些功能就由你自己根据实际选用吧！

自己动手，制作一个注册表自动备份器

■福建 平淡

大家知道Windows 98有一个实用的功能，那就是开机时可自动备份注册表，这样在注册表损坏时，可轻松提取备份来恢复注册表。虽然Windows XP并没有提供这个功能，但我们只要稍加动手，也可轻松实现开机自动备份注册表。具体操作如下。

一、开机备份

开机自动备份通过组策略的“登录/注销”脚本实现。

1.制作备份文件

备份通过系统自带的“reg export”命令实现，该命令可将指定子项、项和值的副本创建到文件中，命令格式为：reg export KeyName FileName（具体使用请在命令提示符下键入“命令 +/？”查看）

在F盘（其他盘也可）新建“Copy1”和“Copy2”两个文件夹。然后打开记事本，新建一个如下内容的脚本文件。

```
reg export "HKEY_CLASSES_ROOT" f:\copy1\copy\root.reg
reg export "HKEY_CURRENT_USER" f:\copy1\user.reg
reg export "HKEY_LOCAL_MACHINE" f:\copy1\maching.reg
reg export "HKEY_USERS" f:\copy1\users.reg
reg export "HKEY_CURRENT_CONFIG" f:\copy1\config.reg
```

脚本作用就是用“reg export”命令将注册表5个主键内容输出到F:\Copy1下相应的Reg文件。现在将这个文件以“longon.bat”为名。

提示： 这个脚本是备份整个注册表文件，也可只备份自己所需的键值，如reg export "HKEY_USERS\S-1-5-21-1202660629-854245398-1060284298-500" f:\500.reg，就是只备份当前用户（administrator）注册表键值。

2.添加到组策略

以系统管理员身份登录后，单击“开始”→“运行”，输入Gpedit.msc，然后依次选择“本地计算机策略”→“用户配置”→“Windows设置”→“脚本（登录/注销）”。双击“登录”，打开登录属性窗口，单击“添加”，在“脚本名”框处输入“f:\longon.bat”，最后单击确定退出（**如图1**）。这样即可实现用户在每次登录时自动备份注册表。

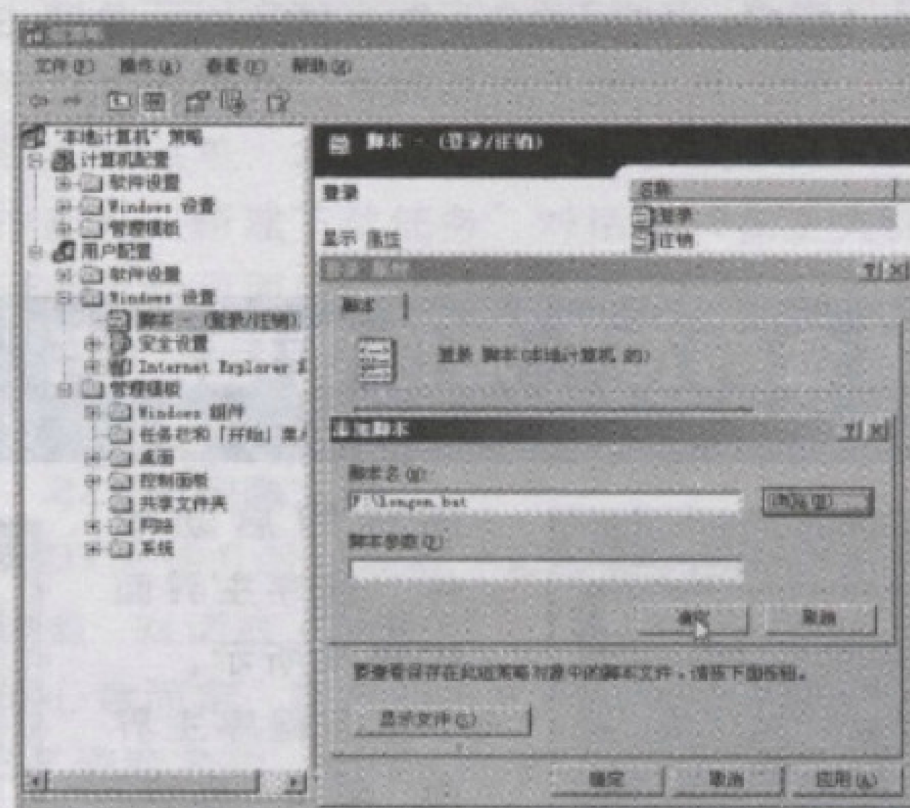


图1

提示： 如果是没有组策略的家庭版，可将脚本文件添加到计划任务，任务执行时间为“在登录时”。

二、关机备份

因为上面脚本每次登录时都会复制并替换上次备份，如果第一次开机后注册表发生更改，下次开机复制的就是变化后的注册表。下面我们再制作一个关机备份，备份动作是对开机所备份的注册表文件进行复制，这样就有两个注册表备份文件，下次开机时若发现注册表被更改，那只要用关机备份的注册表来恢复即可。

1.制作脚本

备份命令通过Copy命令实现，同上，用记事本新建一个名为Copy.bat脚本文件，保存在F:\下，脚本内容如下：

```
copy /y f:\copy1\*.* f:\copy2\
```

注： 参数“/y”表示无需确认覆盖旧文件，脚本作用是将F:\Copy1下的所有文件复制到F:\Copy2下。

2.添加到关机脚本

同上，执行组策略后依次选择“本地计算机策略”→“Windows设置”→“脚本（启动/关机）”，双击“关机”，在打开的窗口将“F:\copy.bat”添加到关机脚本（**如图2**）。

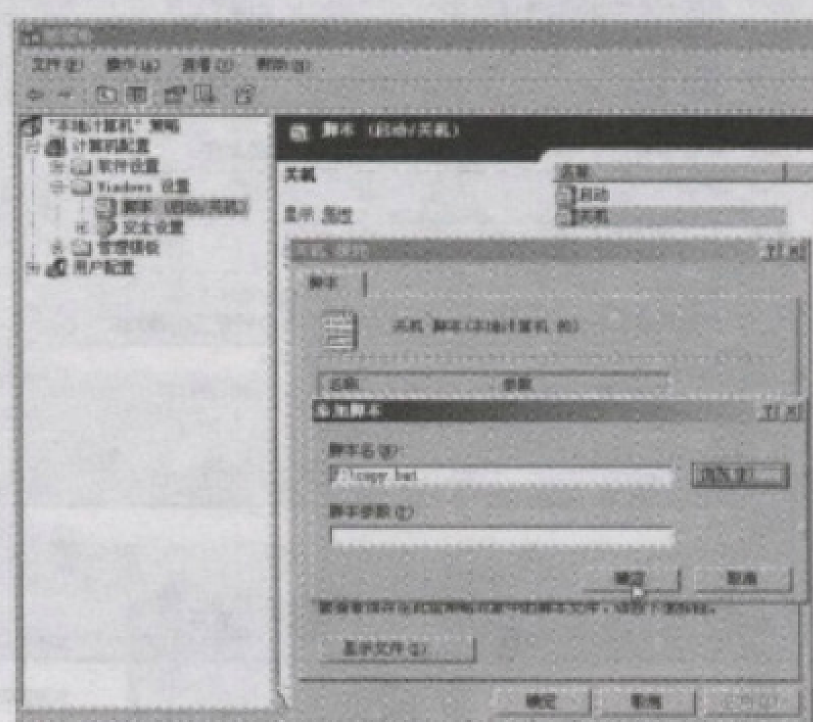


图2

好了，经过上述的设置后，在每次开机后大家会发现，系统都会执行备份注册表的操作，而关机时则要执行完关机脚本后才会关闭计算机。

三、使用

上面介绍备份注册表5个主键的内容，由于当前用户正在运行，在注册表出错时并不能直接导入所有内容，但可从备份文件中提取部分的内容来恢复。比如IE主页、标题栏、搜索页设置就是由[HKEY_USERS\S-1-5-21-1202660629-854245398-1060284298-500\Software\Microsoft\Internet Explorer]这个键值来控制的。如果开机后发现IE这些参数发生更改，那只要执行“regedit”后找到[Internet Explorer]项并把它删除，然后单击“文件”→“导入”，按提示导入“F:\Copy2\users.reg”这个文件，即可将IE设置恢复到备份前的状态，虽然系统会提示部分注册信息无法导入（**如图3**），但仍可修复IE（其

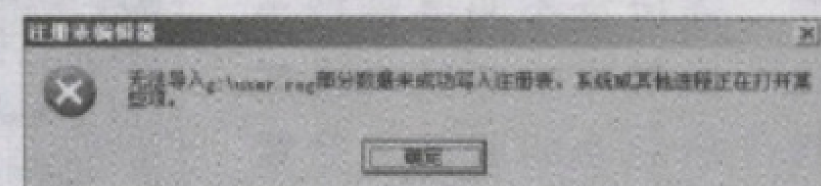


图3

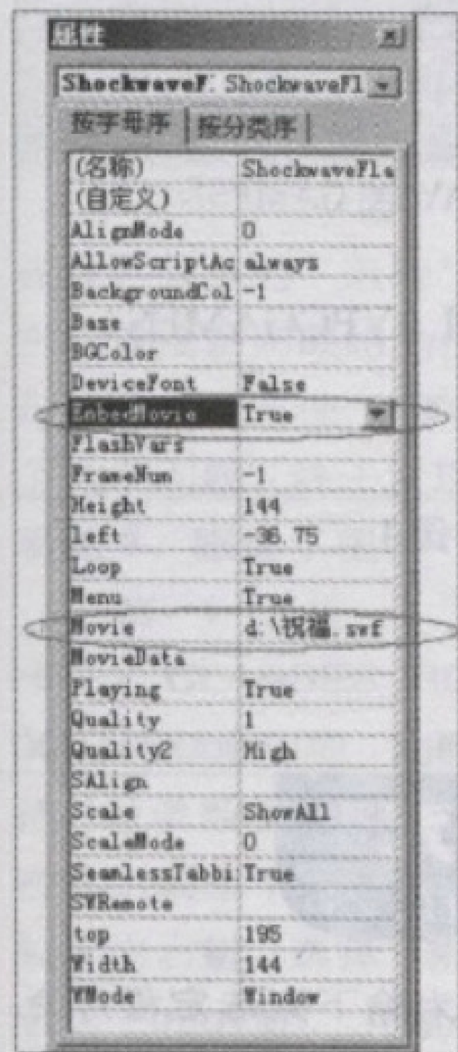
实是将备份完好的键值重新写入注册表）。因为Copy2保存着系统完好的注册表信息，也可用其他注册表编辑软件打开，然后提取任意有用的键值以修复系统。

注意： Copy2保存的是上一次开机所做的备份文件，所以当开机发现注册表有问题后就不要执行关机操作，因为这样关机脚本复制的也是有问题的注册表，应该用备份文件恢复注册表后再关机。如果确实要关机，打开任务管理器后，按住Ctrl键，单击“关机/关闭”即可，这样不会执行关机脚本。

试办公备

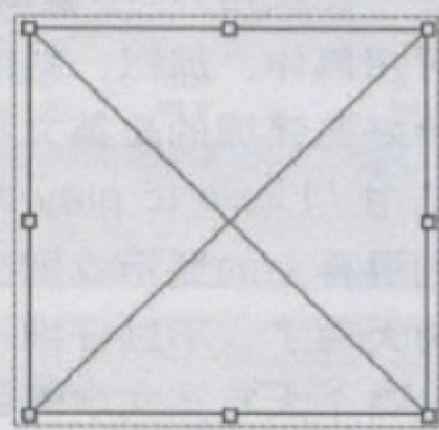
Word 也能播放Flash

■北京 海燕


图2

通常我们都是用Word文档编辑一些静态的文字和图片，时间长了，是不是也会觉得很乏味呢？其实只要稍作设置，Word文档也可动起来。下面我们就一起来试试如何在Word文档中加入Flash动画吧。

第1步：准备好你喜欢的Flash动画文件（SWF格式），例如：D:\祝福.swf。


图1

第2步：打开要编辑的Word文档，执行“视图”→“工具栏”→“控件工具箱”菜单，单击控件工具箱上的“其他控件”按钮，在弹出的列表中选中“Shockwave Flash Object”项，此时Word文档中会出现一个如图所示的对象（**如图1**）。

第3步：用鼠标右击该对象，在快捷菜单中选择“属性”项，即出现设置属性窗口，在“属性”对话框中的“Movie”后面的框中输入Flash动画文件的绝对路径及文件名，如D:\祝福.swf，再将“EmbedMovie”项设置为“True”模式（**如图2**）。

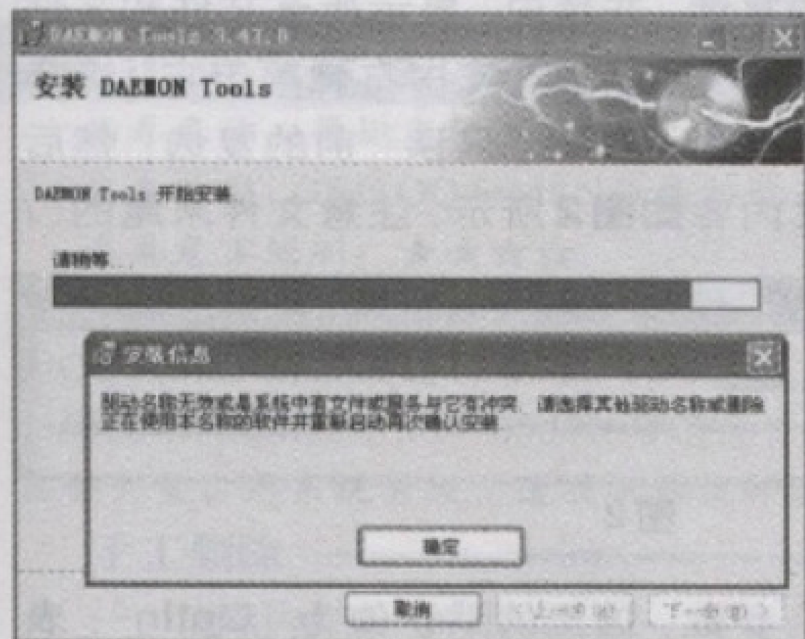
第4步：关闭属性设置窗口，单击控件工具箱上的“退出设计模式”按钮（**如图3**），Flash就会在文档中播放了。


图3

如果你不满意当前Flash动画的播放窗口大小，只要进入“设计模式”，动画就会停止播放，同时动画对象周围出现8个句柄，这时你就可像调整图片大小那样来调整该动画的大小了。调整完毕后再单击控件工具箱上的“退出设计模式”按钮，Flash动画就又开始播放了。马上去试试让Word文档动起来的感觉吧。P

当Daemon Tools遇上暴力删除

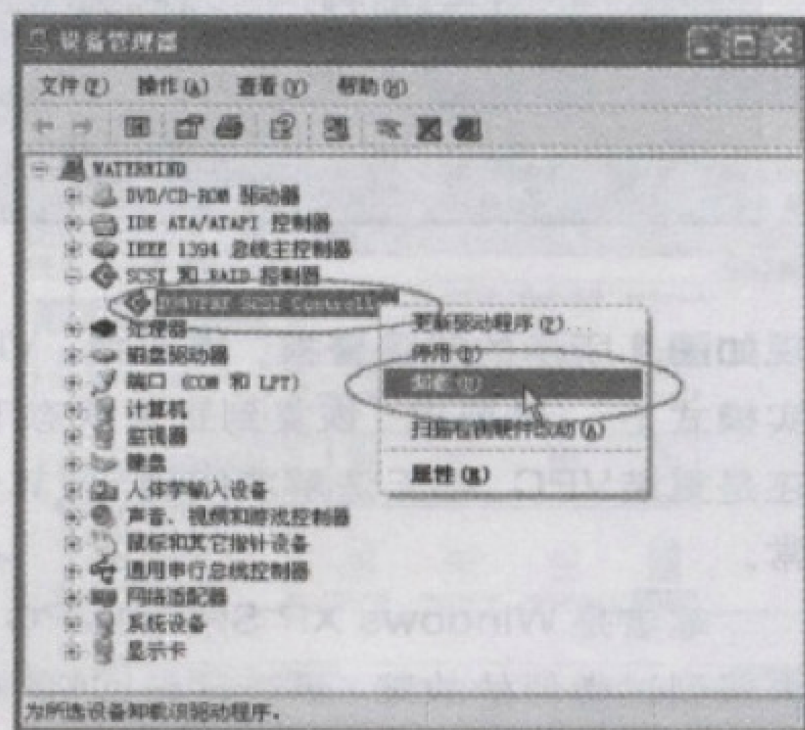
■北京 无脚鸟


图1

朋友说刚才不小心将Daemon Tools的安装文件夹删除了，结果再安装时却怎么也安不上。笔者感到很奇怪，因为Daemon Tools的安装程序带有修复模块，这种情况完全可修复安装。细问才知道朋友怕安装前没有卸载干净，还将注册表及System32目录下自以为相关的键值及文件全删除了，结果一安装时就出现提示（**如图1**）：驱动名称无效或是系统中有文件或服务与它有冲突……

这显然是由于卸载不完全而引起的问题，如果你也碰到了类似的情况，可按以下步骤解决。

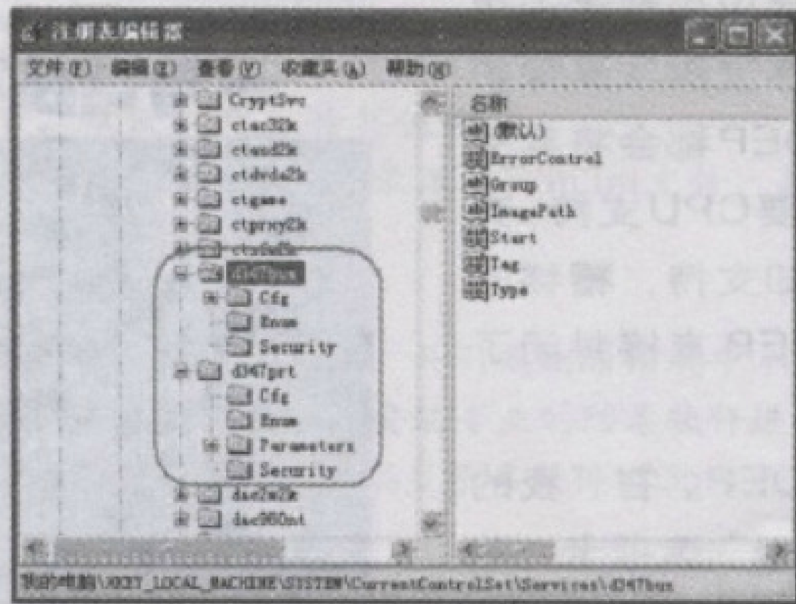
1.右击“我的电脑”，选择“属性”→“硬件”→“设备管理器”，将“SCSI和RAID控制器”下与Daemon Tools相关的SCSI控制器驱动卸载删除（3.47版的名为“D347PRT SCSI Controller”，**如图2**）。


图2

2.展开设备管理器中的“系统设备”，找到与Daemon Tools相关的总线驱动（3.47版的名为“PnP BIOS Extension”，但软件作者声称下一版可能会更改这个名字），同样将其卸载删除。

3.在“Windows\System32\Drivers”文件夹（在Win9X下还需检查“Windows\System\IOSUBSYS”文件夹）下，找到Daemon Tools相关的驱动文件（3.47版为d347bus.sys和d347prt.sys），将其删除。注意：如果你找不到相应的文件夹或文件，请在文件浏览器的“工具”→“文件夹选项”→“查看”→“高级设置”中选定“显示系统文件夹的内容”，并取消“隐藏受保护的操作系统文件”。

4.在WinNT/2000/XP/2003系统中，单击“开始”→“运行”，输入“Regedit”并回车进入注册表编辑器，进入“HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services”，找到与第3步中所删除的文件同名的两个项（**如图3**），将其删除。


图3

重启系统即完全卸载Daemon Tools，再次安装时不会再出现如图1的提示对话框。如果之前你已删除了一些文件，设备管理器中第1、2步所删除驱动的位置可能会出现黄色的问号，这时你只要将其再卸载删除就可以了。这一方法同样适用于卸载其他虚拟光驱软件，如Alcohol120%等，但需要找对相应的名字。P

奇门遁甲

大写英文字母也袖珍

■江苏 芈然

在使用Word编辑文档时，我们常会需要强调文档中的某些文字，此时可用黑体、加粗、斜体、加下划线等多种手段修饰要强调的文本。如果你恰好要强调的是英文字体，那么还有另一个小绝招。例如，现在你输入并选中“I love to play pc games!”这句话，然后按下Ctrl+Shift+K组合键，则屏幕上的显示立即变为“I LOVE TO PLAY PC GAMES!”。哇，全部变为大写了，不过仔细一看，却不是“I LOVE TO PLAY PC GAMES !”而是每个大写英文字母的个子矮了点，变得袖珍了（**如图1**，第一行是正常的小写，第二行是“袖珍”大写，第三行是正常大写，大家注意对比）。这就是Word提供的“小型大写”功能。Ctrl+Shift+K组合键是开关键，要取消小型大写，只需要再次使用该组合键即可。

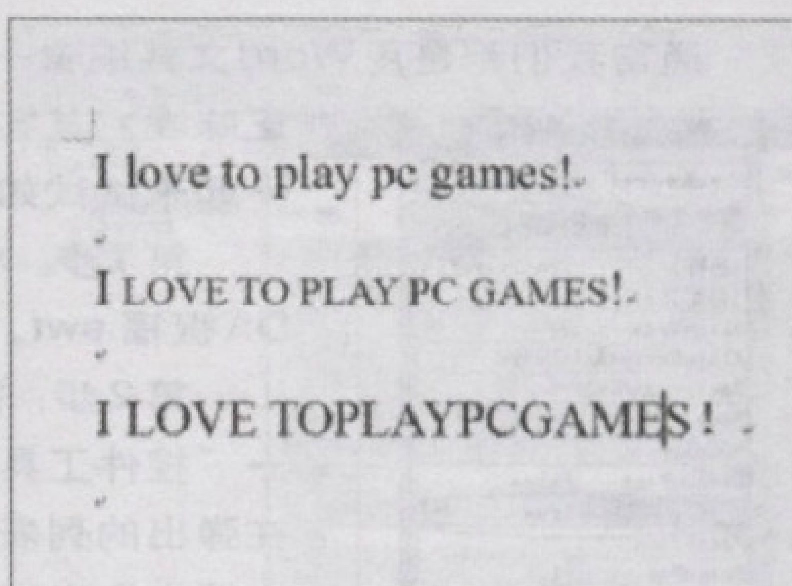


图1

记住这个小绝招吧，说不定在有些时候，“小型大写”还可满足你的特殊需要呢！

解除DEP和Connectix Virtual PC的兼容“魔咒”

■山东 ZT

Connectix Virtual PC（以下简称VPC）是一款虚拟机软件，它可在一台电脑上模拟出多个硬件平台，并分别安装不同的操作系统，用它来测试一些系统级或有一定危险性的软件。但最近却遇到一个烦心事，每次打开VPC时都会出

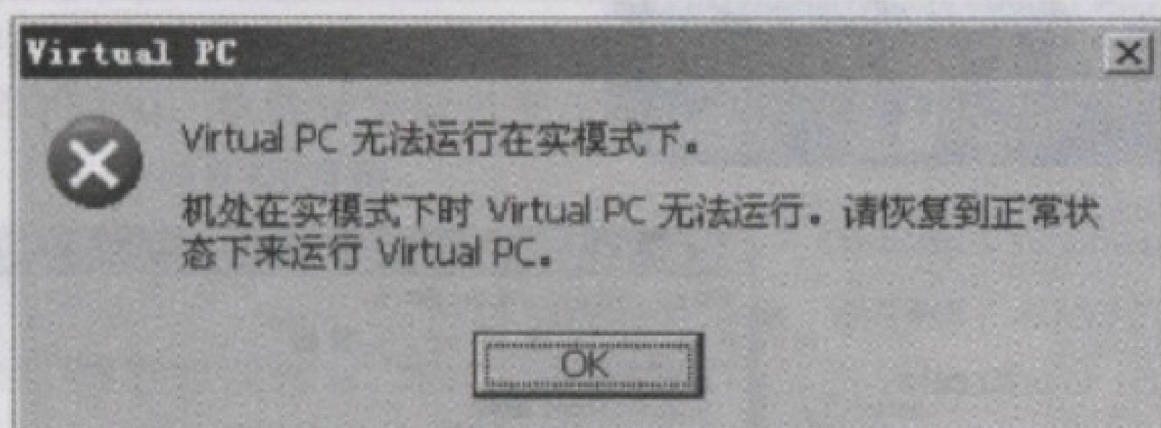


图1

现**如图1**所示的错误警报，提示俺“Virtual PC无法运行在实模式下”，并要求“恢复到正常状态下运行”，不管是重启还是重装VPC，都无法解决问题，但其他程序却运行得很正常。

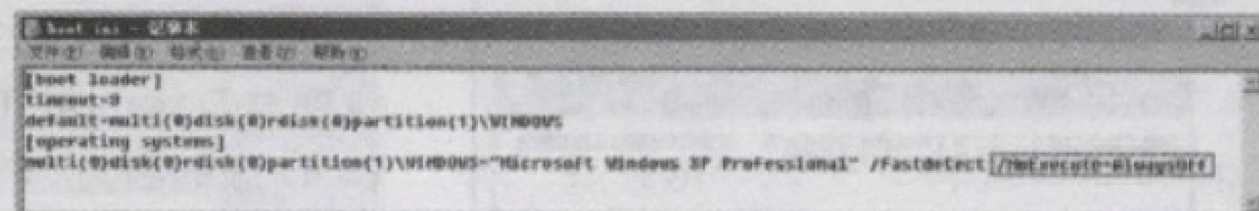
笔者是Windows XP SP2和VPC的老用户了，以前从未遇到过类似的故障，经过仔细回忆，也确实未曾修改过什么系统设置。这究竟是怎么回事呢？

笔者的电脑刚刚在五一期间升级，硬件平台从奔3级换成了速龙2800+级，但使用的软件环境却没有任何变化，记得升级前VPC是可运行于Windows XP SP2系统上的，升级后第一次用VPC就出现了这个问题，难道和硬件有关？广泛查找资料，终于发现这竟然是“DEP”在作怪。

“DEP”是Windows XP SP2的一项新增功能，中文名为“数据执行保护”，它可将Windows和其他应用程序占用的内存位置标记为“不可执行”，如果有程序试图从受保护的内存位置执行代码，不管它是否为恶意，DEP都会将其关闭并发出警告。这个功能要真正发挥作用需要CPU支持，奔3 CPU毫无疑问不支持DEP，但新的速龙却支持，糟糕的是VPC竟然和DEP功能不兼容，因此是DEP直接封闭了VPC。

笔者的第一个想法是给VPC程序停用DEP。在“我的电脑”上单击右键，选择“属性”，进入“高级”选项卡，单击“性能”中的“设置”按钮，打开“性能选项”对话框，打开“数据执行保护”对话框，选择“为除下列选定程序之外的所有程序和服务启用DEP”，然后单击“添加”选择VPC的主程序，按“确定”后，重启电脑，但遗憾的是问题并没有得到解决，看来只能彻底禁用DEP了。

要彻底禁用DEP需要修改Boot.ini文件，该文件位于C盘根目录上，具有“系统”“隐藏”和“只读”属性，只有在“文件夹选项”的“查看”选项卡中取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的复选，并选中“显示所有文件和文件夹”才会现身。看到后别急着修改，先用右键单击它，选择弹出菜单中的“属性”命令，取消“只读”前的复选，然后再用记事本打开它，其内容**如图2**所示，注意文件末尾的“/


```
[boot loader]
timeout=0
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional" /fastdetect /NoExecute=AlwaysOff
```
图2

NoExecute=xxxxxxx”参数，这里的默认值为“OptIn”，表示仅为Windows程序和服务启用DEP，将其修改为“AlwaysOff”，保存退出，重新启动计算机即可禁用DEP，此后VPC果然恢复正常了。

“/NoExecute=xxxxxxx”值还可设置为“AlwaysOn”，表示将整个系统都纳入保护，这种情况下的限制非常多，很多常用程序都无法正常运行，有兴趣的朋友可试试。没事时用这个参数“黑”一下别人，也是蛮有趣的娱乐哦！

一句话技巧

现在有许多网页的源代码都加密了，想看一下源代码学习一下都不行。如果你也碰到了这种问题，可尝试用以下方法解决——在浏览器地址栏中（或按Ctrl+O组合键）输入如下代码：

javascript:s=document.documentElement.outerHTML;document.write('<body></body>');document.body.innerText=s;，然后按下Enter键，网页源代码就直接显示出来了。

北京 艾蓉阳

开始于“运行”和“注销”之间

■山东 眉飞色舞的鱼

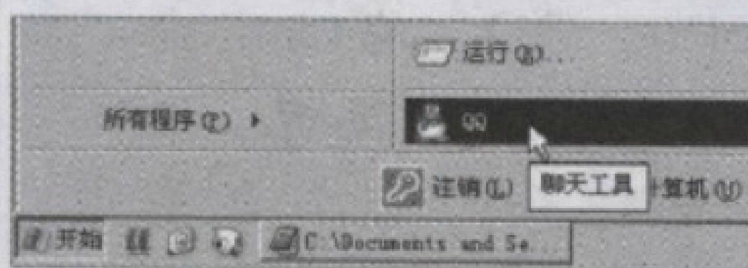


图1

品牌机总会在你意想不到的地方凸现其另类之处。最近，笔者在试用朋友的一台联想机时，偶然发现在开始菜单的“运行”和“注销”之间居然多出个命令，单击它可直接访问联想的技术支持网站。在这个位置启动程序或打开网页非常方便，可联想究竟是如何做到的呢？笔者仔细研究了这个问题，终于发现了其中的奥妙。不忙操作，先请各位看看**图1**，眼馋了吧？OK，下面我们就一步步地实现该效果。

第1步，打开注册表编辑器，找到HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{2559a1f6-21d7-11d4-bdaf-00c04f60b9f0}项，**如图2**，在右边列表中双击“默认”字符串，把“数值数据”修改为“QQ”，在这里输入的文字会直接显示在开始菜单中，所以你可按照需要任意输入。然后在窗口空白处单击右键，选择“新建”→“字符串值”，把新建的字符串命名为“InfoTip”，并赋值为“聊天工具”，当你在命令上悬停鼠标时，这段文字就会出现。

第2步，在{2559a1f6-21d7-11d4-bdaf-00c04f60b9f0}项名称上单击右键，选择“新建”→“项”，建立一个名为“DefaultIcon”的子项。建立该子项是为了赋予命令一个图标，将其“默认”数据修改为ICO图标文件所在路径或程序路径即可，例如“E:\Program Files\QQ2005\QQ.exe”。

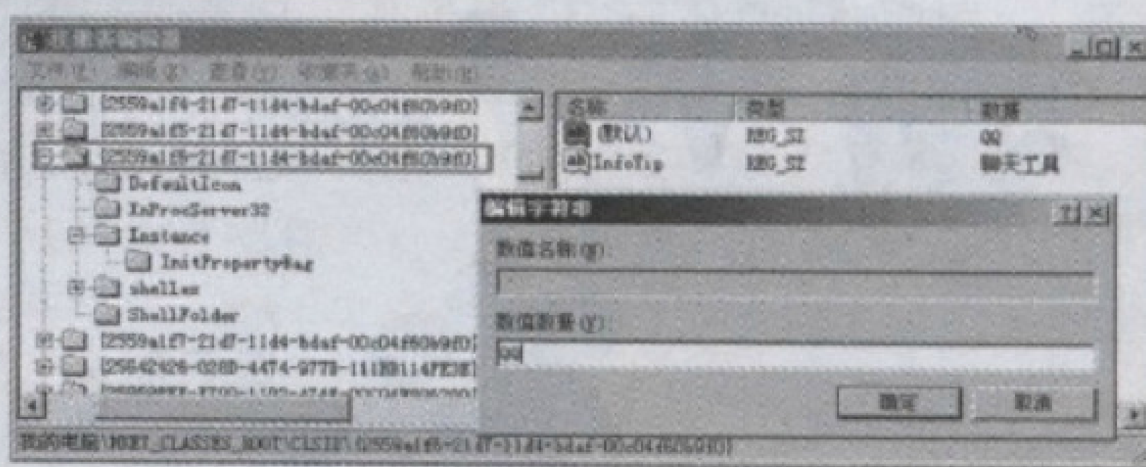


图2

第3步，选择HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{2559a1f6-21d7-11d4-bdaf-00c04f60b9f0}\Instance\InitPropertyBag项，在该项下新建两个字符串值，分别命名为“Command”和“Param1”，**如图3**，前者的值可任意输入，这些文字会在用右键单击命令时出现，而后者则必须设置为程序路径或网址。

如果你想永留此效果，最好把HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{2559a1f6-21d7-11d4-bdaf-00c04f60b9f0}项导出为.reg文件，重装系统后，只要双击.reg文件即可恢复。P

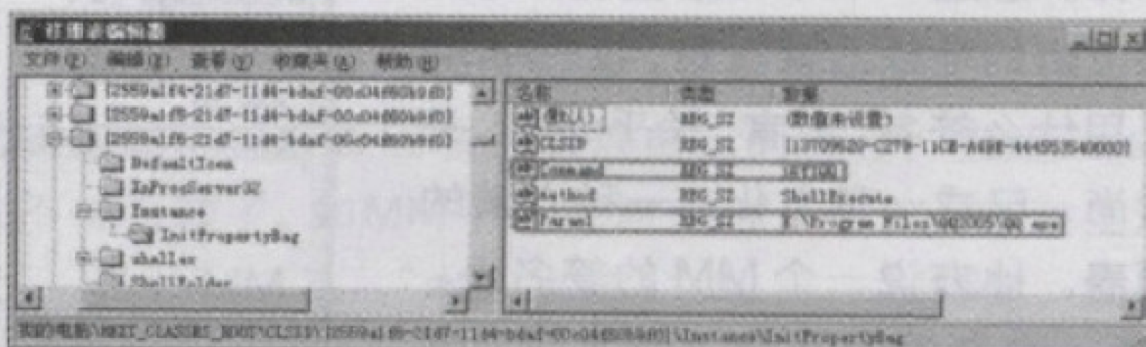


图3

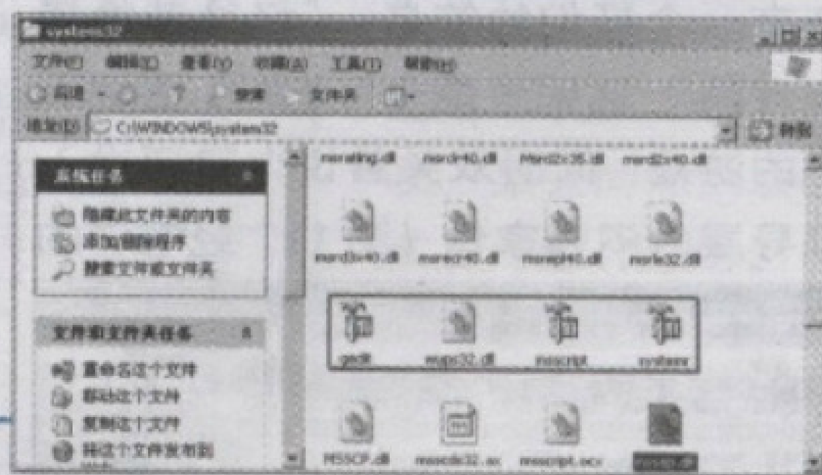
用瑞星杀毒软件杀简妮变种D病毒

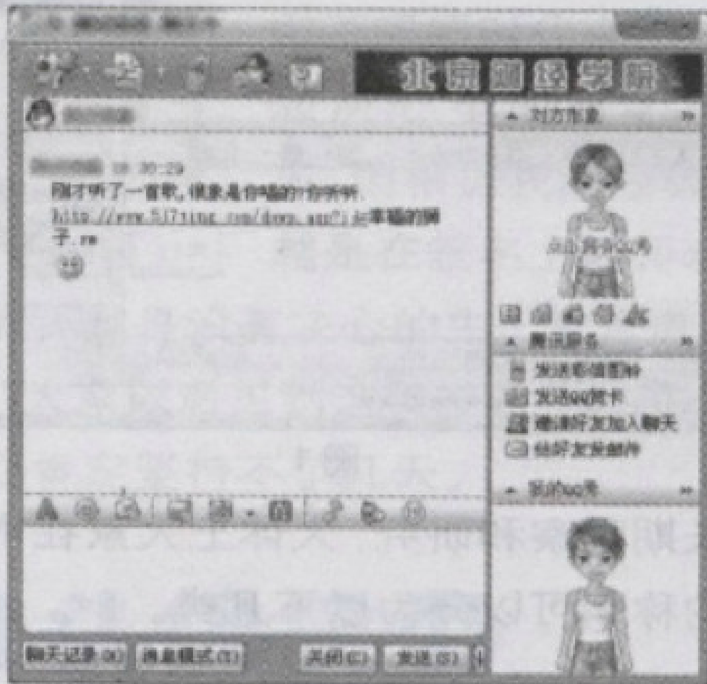
病毒名称：简妮变种D（Worm.IM.Genit.d）

病毒类型：通过QQ和MSN传播的蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：病毒采用RealOne Player的图标诱骗用户打开，运行后会自动向QQ或MSN好友发送内容为“!@#$%，给你看段经典的小电影！：http://www.517*****.com/down/down.asp?id=78564”等消息，用户点击消息中的网址就有可能被病毒感染。病毒会大量占用系统资源，造成机器执行缓慢甚至死机。





手工删除

一、清除内存中的病毒

1.打开Windows任务管理器，在进程列表中找到“gedit.exe”和“msscript.exe”项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

2.为了简便起见可重新启动计算机，按住F8键，进入安全模式下进行下面的操作。

二、删除病毒文件

1.在“我的电脑”中进行设置，显示所有的隐藏文件和系统文件。

2.删除掉系统目录下的“gedit.exe”“msscript.exe”“systemr.exe”和“wups2.dll”几个文件。

三、恢复被病毒禁用的系统功能

1.打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，删除掉“systemr”项。

2.在注册表编辑器中打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Windows，找到“load”项，双击打开，将其值删除。

3.如果是Windows 9X系统，则用记事本程序打开Windows目录下的Win.ini文件，找到“load=%System%\msscript.exe”一行，将等号后面的内容全部删除。

4.重新启动计算机，至此病毒已被清除干净。

瑞星提示：建立良好的安全习惯，不打开可疑邮件和可疑网站；关闭或删除系统中不需要的服务；很多病毒利用漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；安装专业的防毒软件进行实时监控，平时上网时一定要打开防病毒软件的实时监控功能。瑞星杀毒软件17.35以上版本可有效清除此病毒。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。



雨天，有点寂寞——关于我们的签名

人总有百无聊赖的时候，打开MSN、网易PoPo、QQ，海陆空全面登录，心情倦怠，也不想聊天。突然有了兴趣，将所有的聊天工具、IM的签名搜集一下、总结一下，给这些林林总总的生命符号排排座位。所谓看名识人，何不将这些名字归归类？

■上海 Scott

每天看着各种IM上面几百号好友上上下下，仿佛看到一个个活生生的个体。想起一个MM给我说：每天我在上班的地铁上就在想，我的MSN今天用什么签名。名者，关乎心情，关乎时尚，已成一种文化，一种心情的晴雨表。比方说一个MM的签名是："这是一个恋爱的季节，到处都是情侣的味道"，明显的这个叫Lady的MM想恋爱了，各位没有MM的可以追了。还有一个哥们的签名："忆往昔峥嵘岁月稠"，这明显是个怀旧的、喜欢老早的游戏，同时双关着说自己要进入领导层的闷骚家伙（图1）。经笔者的

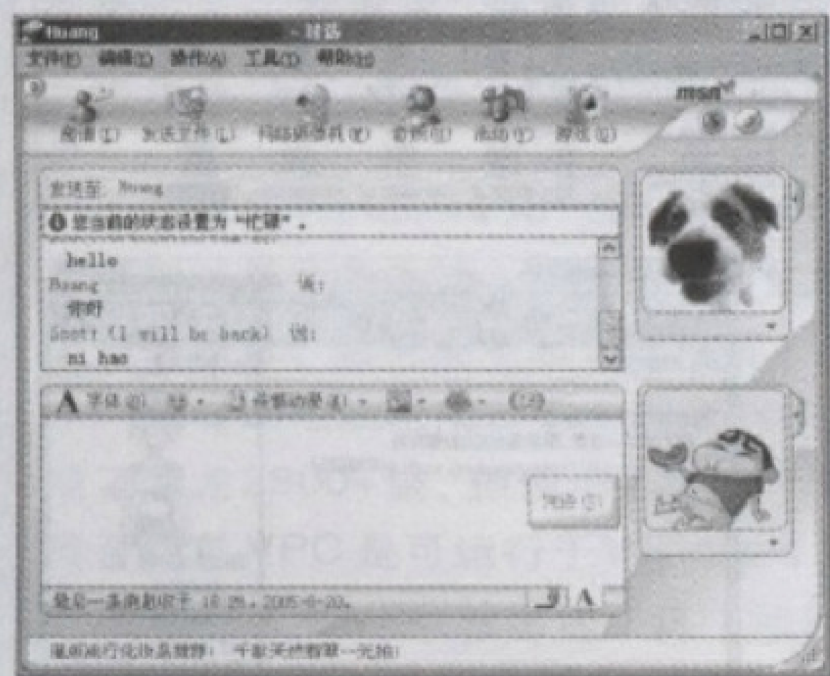


图1

长期观察和研究，大体上大家在IM上的称谓可以分为以下几类。

1.通知型

这类签名是MSN签名上排名最靠前者，最常见的是在外出差的哥们的签名经常改来改去，比如"胡汉三@成都"，"小孟@beijing" "Shanshan@California"等。这样有

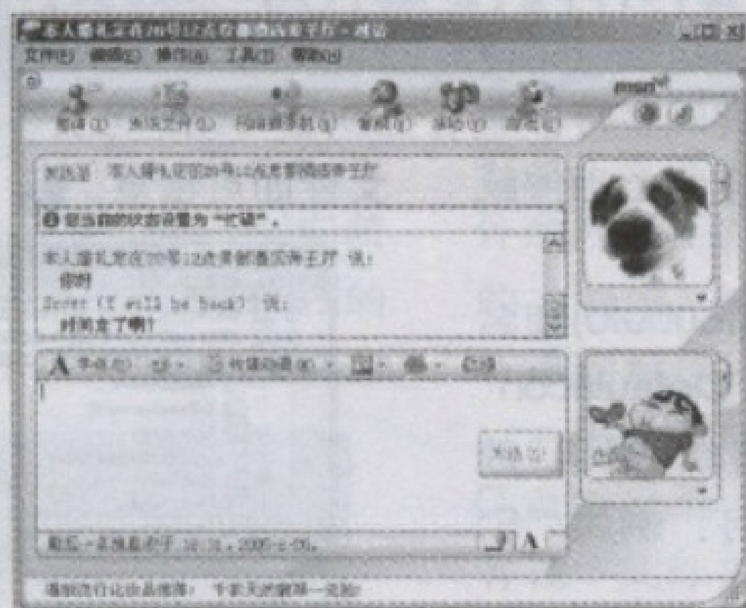
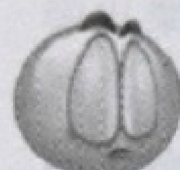


图2

个好处，通知大家我在哪里，很有点"我胡汉三到成都出差了，你们这般同学要尽快出来挨我宰吧"的味道。或者是告诉老板，知道了吧？我在成都哪，公司里那点破事别来烦我！

呵呵，这也是一大功效。还有一类签名是通知某类事情的，比方说"换号通知：我的手机号已改为137********，请各位更新通讯录""婚礼定在20号12点某某酒店"（图2）等等。这种结婚"罚款单"的发放方式倒是一个省钱而又方便的方法：）



2.闷骚型

取这类签名的大多是一些闷骚的家伙，喜欢在签名上玩点格调、情趣、小资，搞点花头、哗众取宠。比方说一个家伙的签名"生命不可承受之轻"，过两天他又换成了"一只特立独行的猪"，搞得很高深莫测的样子。一个MM的签名："阴天，在不开灯的房间"，一句歌词，也许代表了一种心境。另一个MM的签名："左了，今天穿了凉鞋"，还有一个GG的签名："像鸟毛一样飞"，这样的签名总觉得让人#￥%……※。不过所谓闷骚的签名是闷骚者的墓志铭，不同的闷骚者有不同的心理，仔细分析一下，也许可以看出这些闷骚者的心态。

闷骚的也是一些可爱的家伙，只是偶尔喜欢炫一下、显一下，比如"生命不可承受之轻"，显示自己曾经读过这么高深、晦涩的文字，展示自己的境界有多么多么高。又如"无厘头没谱青年"等，大多有标新立异、彰显个性的味道。有的签名也很让你莞尔，体会到闷骚者的用心。比方一个可爱的家伙的签名："尽管有猪的外表，也抵挡不了我对美好爱情的追求"，其实这是一很帅的哥们，这样的签名让人不禁莞尔。



3.小商小贩型

小贩型签名顾名思义，就是利用签名兜售一些东东，比如电子产品啦、化妆品啊等等。这类签名用的人比较多，卖的东西也形形色色。比方说我一个朋友的签名"电信小灵通内部价大优惠，20% Discount，仅限上海地区使用，要的速和我联系！"，另外一个MM"全套雅资护理产品转让，打折的哦"，一个做媒体的朋友的签名："试运营阶段实行内部优惠价，女人频道打8折，其他频道8.5折，机会不要错过哟！"公开在网上叫卖了。还有一个GG是卖电子产

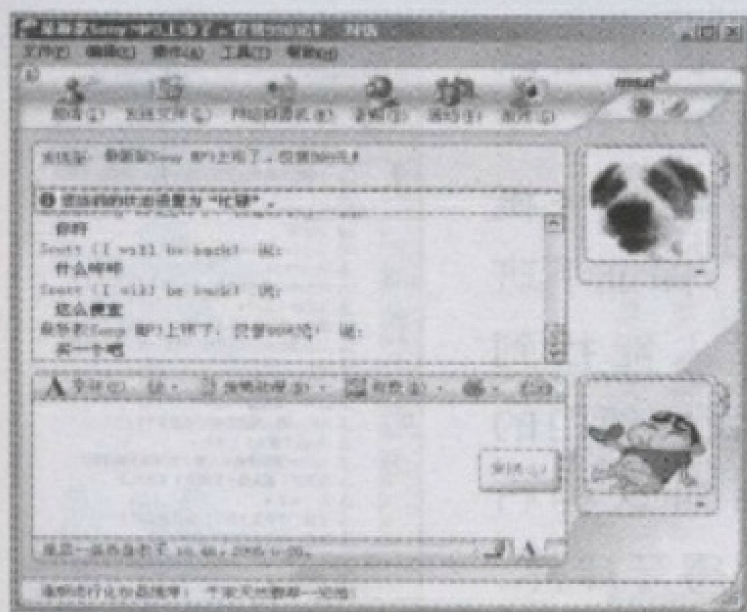


图3

品的，于是乎他的签名每天都在变(图3)，今天是"最新款Sony MP3上市了，仅售998元！"明天就改成"改行，手头所有MP3跳楼价销售！"，再过一天又改了"所有MP3差不多卖完了，还有几个，随便处理，要的速和我联系"。但改天一问，还在卖电子产品，手头还积压了无数MP3，呵呵，真所谓无商不奸啊！

我见过的小贩型签名里比较无耻的是某个哥们的QQ签名："本位置长期提供有偿独家广告位，有意者请与我联系，面谈：)"，看得我＃￥％……※



4.深刻体会型

这种类型和闷骚型有点像，但不完全是闷骚，可能是来自于对生活的一点感悟，也可能是某句话对自己的一点触动，或者是告诉大家某个自己看好的热点事情，这种签名是MSN上比较多的一类。比方我的一个QQ好友："快乐不是来自拥有的多，而是来自计较的少"，真的是很好的生活体会(图4)，还有一个GG的签名："如果我爱你是×，那么我不想我✓。如果因✓而失去你，那我宁愿×一辈子。"好感动的签名，如果我是MM，估计要舍身相救了。一位MM的签名："凳子不舒服，不如站起来走"，很隐讳地告诉大家自己想跳槽了。一位工作后无比失望的GG的签名："工作了，只有去动物园，才能感叹自己还是个人啊！"看了让人无比心酸，上班是没人把你当人看啊。

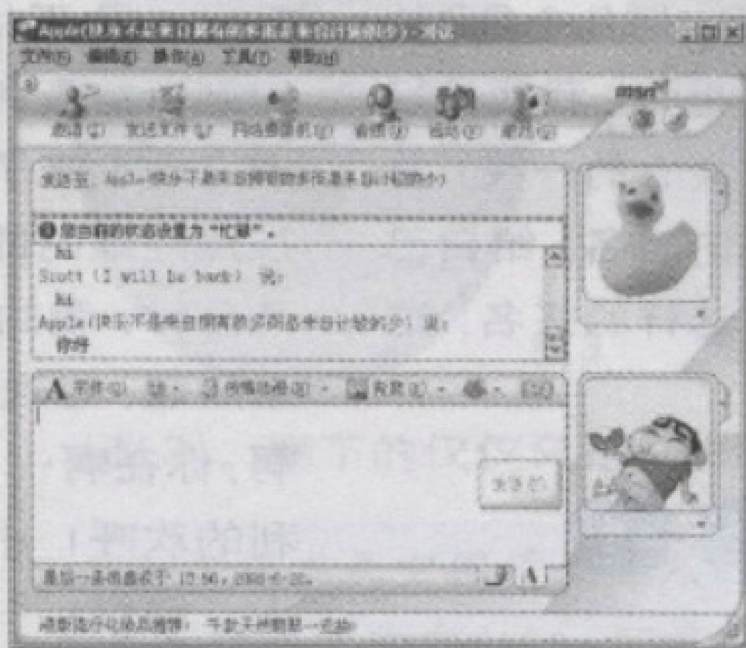


图4

这类签名里有个笑话，有个哥们的签名："水至清则无渔"。很多人指出他写错别字，他反复不停地解释：我没写错别字，不是"水至清则无鱼"，是"水至清则无渔"，这是俺的体会。你想啊，水太清了，就没办法"捕渔"作业了。所以想干成事业，首先要创造环境：收获MM，也一定要先把水搅浑。这确实是他的真心体会，可是还是有人指出他写错别字，最后实在受不了了，不得不在MSN的共享Blog上写了一告好友书："我的签名是独家新创，不是错别字，哥们我怎么说也念过小学了！"

另外一类体会型是告诉大家自己的见解，如："有钱就去炒外汇……这段时间国际形式动荡厉害，抓紧机会～""上海楼市崩盘在即！""股市不跌到700点俺不去买股票"等等，这些签名也算有自己的一点见解，与大家分享。还有些签名是对用的产品、工具的一些体验，比方说最近一位在鼓捣64位系统的哥们的签名："nVidia和微软想玩死我？门都没有～老子一样装上系统气死你～"；一位最近在用RSS的哥们："孔子说，RSS是个好东西啊！"还有一个MM的呼喊："上班车程小于20分钟的才能叫小康生活"，真的是上班路途辛苦的体会吧(图5)，呵呵。

图5

体会型签名可能是好友里用得比较多的，所以每次见到这样的签名，总是让人心里一动，体会、唏嘘、感叹半天，感觉这样的签名很真实。也许是对生活的点滴感悟，也许是一些生活的经验，既提醒了自己，也警示了别人，感觉比较亲切。



5.表决心型

这类可能大家见得比较多了，以MM见长，喜欢把自己决定的事情放在签名上表表自己的决心，但效果如何，就不得而知了。如MM甲："让减肥成为一种习惯和生活方式"；另外MM乙："本人决定11:30分一定睡觉，如各位好友见我11:30分还在MSN、QQ、PoPo上请一定将我骂上床"；还有MM丙："早睡早起！！！！！"后面5个红色的醒目感叹号令人触目惊心，但能不能做到就很难说了；最让你好笑的是"天天仰卧起坐80个，今天先仰卧，明天再起坐"，让人不得不感叹，某些同志的决心实在可爱（图6）。

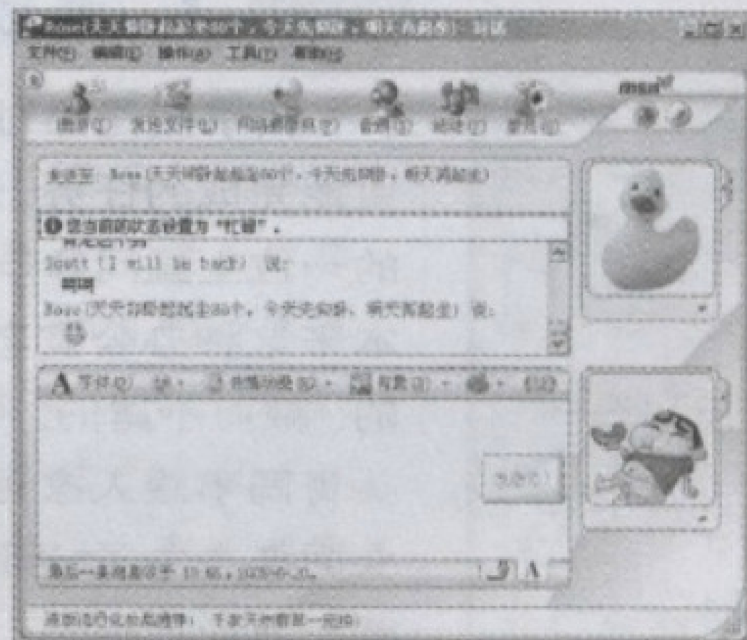


图6

还有一个GG的签名："从今天起对老婆三从四德"，让人不得不唏嘘时代变了！表决心型的签名很多，但根据我的经验，越是在签名上叫得欢的，表决心表得越坚决的，越是没有决心的主。常言道：无志之人常立志。所以，大家以后见到这类签名，大可一笑了之，签名主人的决心肯定坚持不了几天。



6.无厘头搞笑型

搞笑型广泛分布于MSN、QQ、PoPo、Skype等各种IM工具的签名或者资料说明里，可以说是群众喜闻乐见的一种取名方式。随便列举几个：一个MM的QQ签名"谁能送我两Q币，眼看就要没衣穿咧～～"，QQ资料里则写着"别看资料，看聊效啊！"赵本山大叔的广告形象跃然纸上，但怎么看怎么和她的美女形象不符合啊（图7）；一个比较强的GG的MSN签名"春天，我把老婆埋在土里，

秋天，我就有了很多个老婆"。过了几天，估计是因为签名被MSN上的好友MM们攻击得受不了了（图8），改名为"春天，把你们的老公埋在土里，秋天，你们就有了很多个老公，这样你们满意了吧"；另外一个GG的签名："郑重申明——本人MSN由于要承担着充分体现个性魅力的重要作用，暂无出售计划！"好像他的签名多抢手似的；还有一个有伟大抱负的GG的签名："看火箭夺冠，帮王楠擦汗，与蕊蕊来电，请姚明吃饭"；还有一个GG："金钱不能买到一切，但是可以买到我；暴力不能解决一切，但是可以解决你：）"。

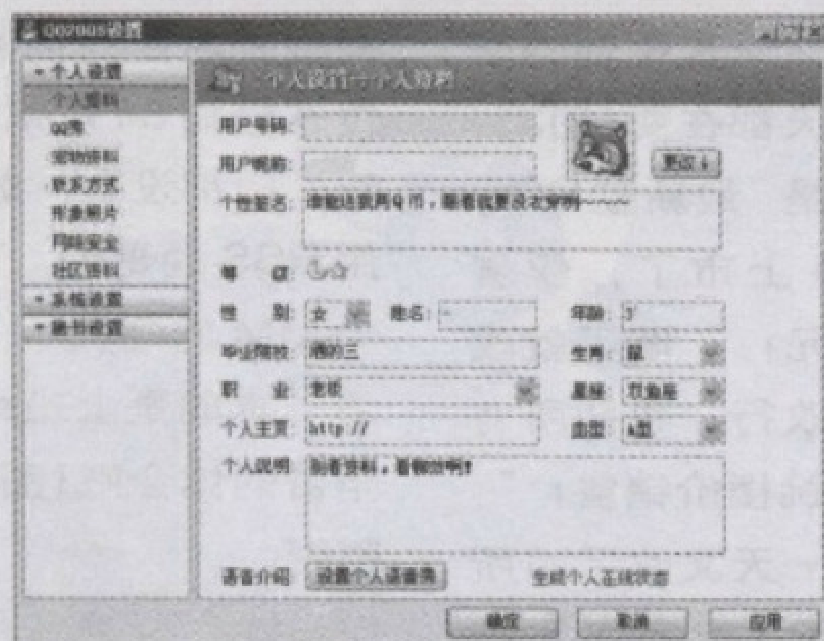


图7

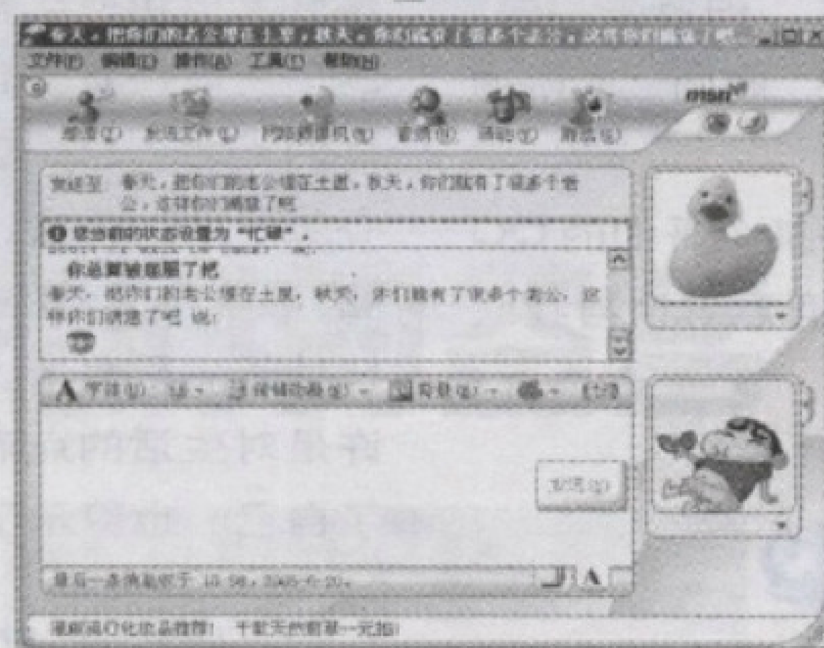


图8

还有一些签名是与时俱进型，紧跟时下最流行的一些笑话段子，比如前段《天下无贼》播出后，N多好友的签名与时俱进地改为"打……打劫，IC、IP、IQ卡通通告诉我密码……""大……大哥，我先劫……劫个色……"等。当最近网上流行的一段1860客服小姐与一位胡搅蛮缠的用户就他家猫吃了SIM卡的问题交涉后，好几个GG的签名改为"我家的那只猫它叫M-Zone人""你告诉我周杰伦的电话，我找他投诉去"等等。这样的签名总能让你回忆起某个幽默片断，让人会心的一笑。总结下来，取搞笑类签名的大多是性格开朗、幽默的朋友，这样的签名，给自己娱乐，给别人也带来会心的一笑，给大家带来了快乐。我喜欢这样的签名，这样可爱的家伙。



7.找事型

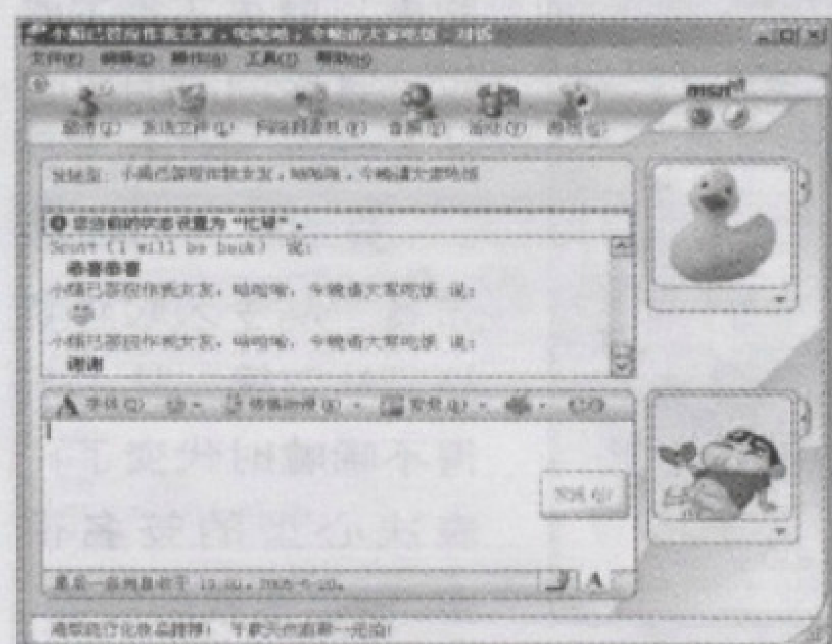


图9

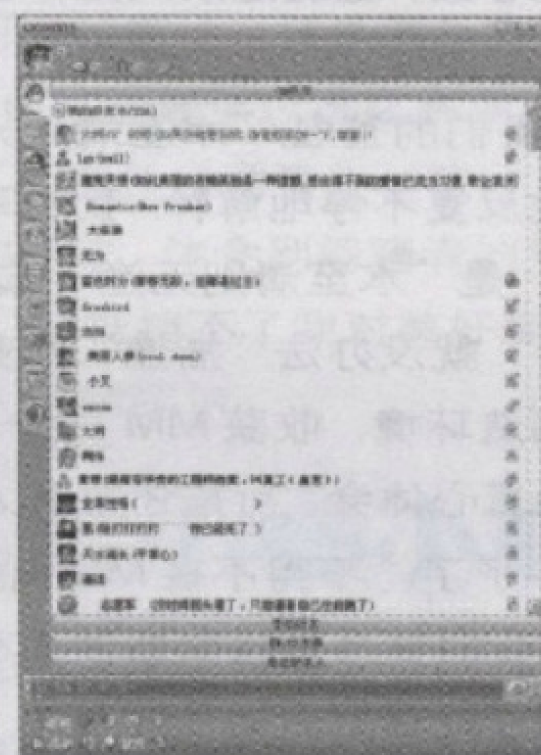
找事型是通过签名能干成某些不可能完成的任务。这里有一个实例，俺的一位生猛同事GG喜欢某位女同事，本来这种办公室恋情大家是心照不宣的、藏而不露的。可是，碰到俺这位楞头青同事跟人家可不一样，向喜欢的女同事表白后MSN签名立刻改为："我就是喜欢小娟，已表白，请大家帮忙！"果然，这位生猛的GG追MM的行为所有同事都知道了，好心的同事都帮他说好话，对小娟有所企图的GG们知难而退。在强大的"同事攻势"下，小娟"屈服"了。没几天，生猛GG的签名改为"小娟已答应做我女友，哈哈哈，今晚请大家吃饭"（图9）。寒，真的不得不佩服这位GG追MM的强大决心与信心！

找事型的另外一个实例也是发生在我们同事身上，同事小王喜欢下班就开溜，5:00下班，绝对不会拖到5:05分。离开办公室，回家就关手机，电话线上联众，MSN挂网，把显示状态始终设置为离开，工作的事情一概不理，保证下班后没人能找到他。我们部门的头目对这种行为恨得牙痒痒，但也没办法。有天想到一个法子修理小王，下班后，小王一如既往地按时回家，然后关手机、上网。经理安排部门其他人都留守，然后立刻改MSN签名为"急寻小王，有重大业务找他"，然后MSN找小王说话，小王果然不理。紧跟着同事甲的签名改为"小王，领导找你！"，小王依然稳如泰山，没声没息。10分钟后，经理又改签名"请见到Steven的给我回电，此笔业务暂由Steven负责！"。小王估计看到了，急了，业务由别人负责自己就没有绩效了，鬼鬼祟祟地上来了，给我打了个"Hi"，我按照经理的部署，沉住气，不理他。没几分钟，我的手机响了，我把电话递给经理，经理阴险地笑："嘿嘿，小王啊，你在啊……"，办公室里响起了胜利的欢呼！小王估计在感叹："这帮人，够烂！"

呵呵，利用签名找事，这也算工作生活中的一点小乐趣吧，我们一直都用它！



8.石佛型



石佛型是那种从来不用签名的，而且任何时候上线，它始终如一尊石佛立在那里，一动不动。感觉这类的比较可怕，你始终看不出、摸不透这个人到底在想什么，比方说"王明""晓军""洁"等，从来不改，让你不知道他到底在不在，也不知道他在想什么，在干什么。这种人不由得让人敬而远之。

所谓林子大了，什么鸟都有，这篇短文也许无法概括所有的签名，只是提取一些个人认为比较有意思的签名，归归类。各位可以对照一下你的QQ、MSN、PoPo、Skype里的签名，看看你好友的签名，分析一下他们的心态、个性，也是蛮好玩的一件事情。当然，如果你按我说的做了，那你就和我一样，属于"闷骚型"中的另外一类了……

柔情密意网上学——通过网络学习礼品制作

■广东 小楼春雨

毫无疑问这是个急功近利的喧嚣时代，身心被都市丛林无情碾压，青春总怕失去纯真、耐心、信仰，甚至灵魂。机械工业的发达映衬浪漫情愫的萎缩，简单纯爱渐渐成为一份难以企及的奢侈。然而即使浮躁已经深深渗入血液，也无法遏制追求纯粹生活的心灵，只是灵魂停留在茫然的十字路口。向左走？害怕永不碰头；向右走？也许相互错过。或者，久被遗忘的古老工艺，能让沸腾心情恢复一刻宁静，藉此追忆祖辈那一份纯粹的足迹，直至两个人的偶然相遇……

十字绣——千针万线意绵绵，柔情一缕暗相牵

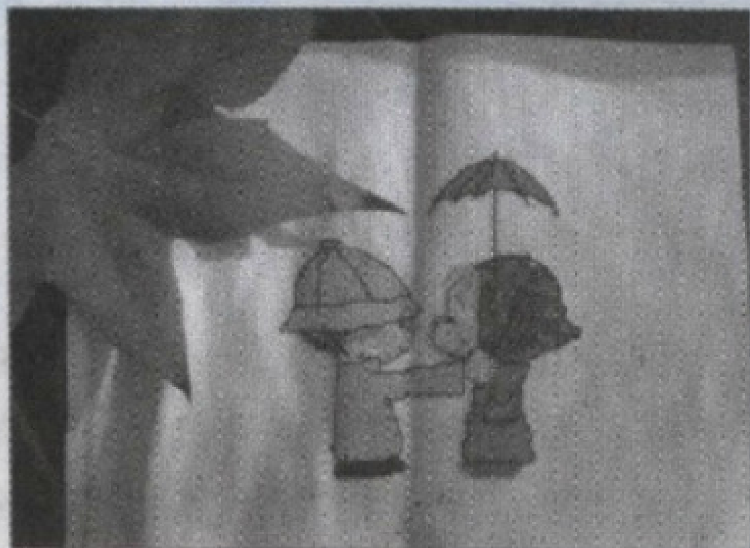


图1



图2

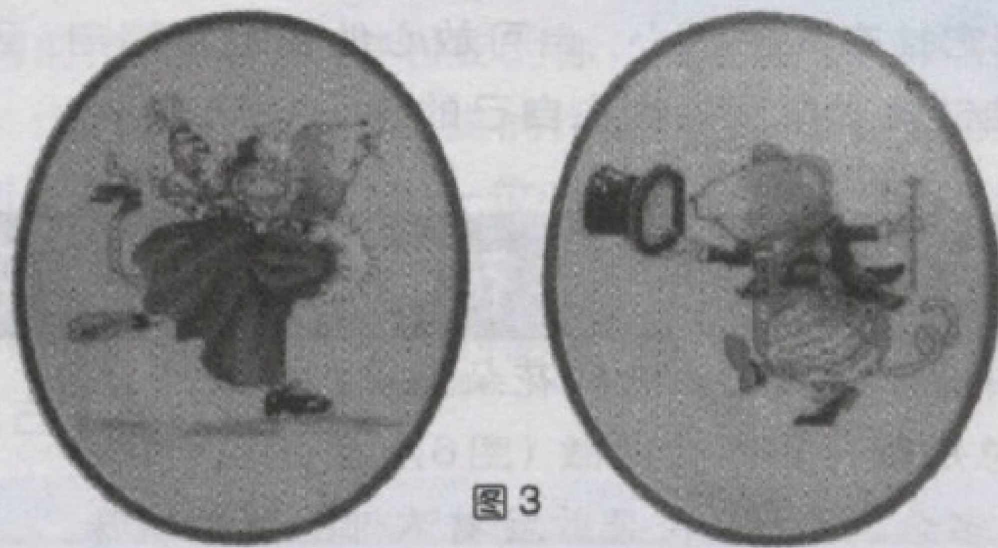


图3

怅惘两小无猜的岁月，羡慕青梅竹马的爱情，曾以为是一生的梦想（图1）。雨中邂逅的砰然心跳，将一直深潜的信念击倒，终于明白形式的完美，远不及真情的相悦。在物欲横流的年代，人们不敢相信现实中幸存的真挚（图2），认定那只是八点档连续剧中出现的传说，自己却从来不肯放弃寻找愿许下一生一世承诺的那个他。感谢近乎偏执的坚持，雨丝下温暖的眼睛背后，正是拥有同自己一样找寻童真的心。所谓偶遇其实简单如两只杯垫，虽此前从未交叠，却本来是完整的一对，时间总是两者交叠的红线（图3）。剩下的仅仅只是，拿起上面的茶杯轻啜一口，BANDAR的天籁之声中静静凝望。

刺绣本是中国历史悠久的手工工艺，在国内又可将刺绣称为女红，可见它原是女性必修的功课。苏绣、湘绣、蜀绣、粤绣扬名于世，仅仅蜀绣的针法就有1000多种，传统刺绣其中繁复可想而知。随着电脑刺绣工业的兴起，都市的浮嚣改变原有传统，男人从此只能追慕母辈引线的柔情，直至十字绣的日趋流行。虽然十字绣号称源于土耳其、风行欧洲宫廷、流行欧美民间，但它其实就是国内民间俗称的“挑花”或“挑补绣”，只是传统刺绣中的一种最基本技法。十字绣需要使用一种专门的绣布，利用其经纬交织所形成的网格，将不同颜色的线用十字交叉的方式搭在网格上，从而构成各种生动传神的图案。因此十字绣最大特点就是绣法异常简单，只需要短短几分钟即可学会。事半功倍的十字绣既满足人们怀旧的情愫，又不会增添任何身心上的压力，也就必然流行于日益功利的都市。虽然十字绣只能算准女红，但它确实是平定都市喧嚣的清凉药，其实即使是男人也不妨一试（http://www.lalafloss.com/qa7.htm）。任何被十字绣吸引的人最好先拜访本地的绣坊，感受穿针引线的感觉能否带给自己轻松宁静，语言的描述永远赶不上实际的体会，上海（http://www.monalisastitch.com/）、郑州（http://www.sewwork.com/）、厦门（http://www.lovexiu.com/）……无论身处哪一座城市都应该能找到属于自己的绣坊。

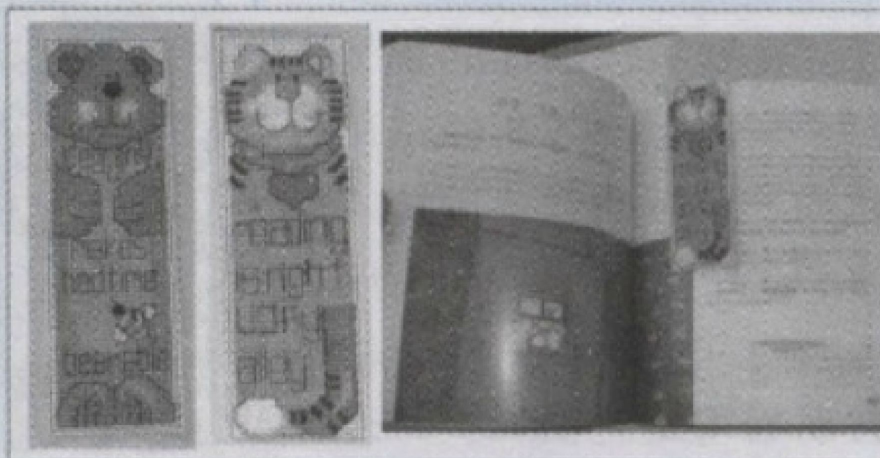


图4

翻动的画册风行一时，讲述着都市生活哲理，始终在意漫卷书页中的小小书签，全然忘却往昔阅读的共鸣（图4）。隔着整个城市，聆听那边心跳的声音，好似时钟清晰的敲打。爱人之间的距离就像是书签的两面，无法相见却又紧紧相连。因为背靠着彼此思念，城市也被压缩成薄薄一片；因为是一片芯的两面，总是一起夹在同样书

页中间。对她的牵绊可以这样简单，犹如藏于岁月之书的书签，等待着某日两个人的翻看。仔细地抚平手中的书签，将喜爱的一页轻轻合上，合上的是书页，收藏的是幸福。

十字绣的学习、工具材料的购买、甚至成品的获取都超乎想象的容易，十字绣领域中被普遍认可的法国DMC公司自然有对应中文的网页(http://www.dmc.com/majic/pageServer/0d01000005/zh_CN/index.html)，而它的总代理伊真坊和绣趣居更是遍布大江南北（http://www.crossstitchchina.com/）(http://www.vieovita.com/)。考虑到经济合算的需求，国产CC十字绣产品以及MC十字绣产品也都是不错的替代（http://www.coolcross.com/cc/index.htm）(http://dmc.happu.com/)。当你成为一个熟练的织绣者时，恐怕会对缺乏个性的织绣而不满，因为所有人购买的都是同样的十字绣商业绣图。其实十字绣是非常适合DIY的手工，在掌握了基本技巧之后，任何人都可以设计属于自己、完全个性的十字绣图。当然手工完成这个工作非常困难，一款优秀的十字绣绣图设计制作软件才是正确的办法。这类工具软件网络上能够找到不少，其中最为成功、效果被普遍认可的当属PCStitch（http://www.pcstitch.com)，它的试用版仅仅限制了转换作品的保存功能，以及不支持转换作品后的用户打印，实际上这个问题只要使用抓图工具就能够简单解决。当然如果实在缺乏原创动手能力，那么选择一个优秀的十字绣绣图交流网站也是解决的办法，杉树林就是相当不错的地方(http://www.kikian.com/)。


图5

从未害怕过两人的相隔不见，他会一直带着自己织的手机链（图5）。因为编织用的不是普通的丝线，所以它是附有魔法的手机链。首先要打破因爱而生的独占枷茧，从中间细细剥出每一缕思念柔线，然后用热情染出红色，用友谊染出蓝色，用宽容染出绿色……最后用定心针密密地编织，这样这只笑咪咪的小老鼠就会带有魔力。只要把它挂在他的手心，自可放心他在远方翱翔。因为无论飞得多高多远，那看不见的挂链魔法牵线始终在自己的手上。

纸艺——莫叹好花不常见，巧手折来传君怜

香水百合的花瓣总是那么自信地开放，那种经常在其它百合科花朵上见到的斑点，它的花瓣上是绝对看不到的，所以它洁白的花瓣总是能开得那么自傲（图6）。香水百合的一枝枝茎上，总是支撑着巨大的花朵，而没有任何多余的附属，花朵散发着浓郁的甜甜香味，既不会有丝毫隐藏又自然而毫不做作。它所有一切都是那么的率性而直接，这恐怕就是香水百合人见人爱的原因。香水百合正是表达心意最好的一份礼物，因此成为恋人之间纯洁倾诉的纽系。不过香水百合的花语意思是“伟大的爱”，象征着纯洁和无私的感情。自己更愿将它献给父亲母亲，只有高贵的香水百合才配得上他们对儿女宽广无边、不求回报的深情厚意。


图6

如果以为纸艺只是孩子把纸张叠来叠去的小把戏，这样的观念显然大错特错。尽管传统纸张手工艺不外乎折纸和剪纸，但是随着近现代各种类文化艺术形式的相互交融，现代纸艺已是应用剪、切、卷、摺、叠、黏等多种技法，结合平面雕刻和立体塑性的综合性手工艺术。当然传统折纸和剪纸工艺确实是构成现代纸艺的基本骨架，受此影响纸艺也同样保持纸雕为主(http://www.paperlee.com/chinese.htm)、折纸为主(http://www.bloom4ever.com/）的传统延续。抛开刻意的技法分类取向后，融合二者的现代纸艺显得自由奔放，不管什么技法都可以用来实现目的，不同技法只是在最终作品表现形式上不尽相同，而并不苛求作品到底是折纸还是纸雕。纸艺同样是一种极适合都市人群的手工艺术，对于放松心情、调整情绪有非常良好的效果，事实上随时随地就能折叠的休闲确实是其它手工无法企及的。同十字绣一样，纸艺现在也成为一种半成品的DIY手工，因为创造以假乱真的纸艺作品，普通纸张是无能为力的。同样找找自己城市的纸艺DIY店，那里能够满足你的需要(http://www.lisadiy.com/new_page_1.htm)。


图7

特别挑选给你的是山茶花，是因为山茶花的花语意思是“理想的爱、谦让、谨慎和了不起的魅力”（图7）。山茶花只是一般庭园中就很容易看得到的植物，但无论是深绿而油亮亮的叶片，还是艳丽缤纷的花束都很漂亮。在几乎所有的花朵都枯萎的冬季里，红色的山茶花格外令人觉得温暖而生机盎然，整个庭园中都能让人触摸到淡淡花香。山茶花总是在晚秋天气稍凉时，静静地开在庭院之中，凋谢时花瓣一片片地慢慢坠落，绝不是整个花朵直接掉落下来。这种不与争春的态度和小心翼翼的凋谢，应该是你追求理想中不可

忘记的谦让和谨慎。山茶花总是在严冬中开得那么美丽而自得，当庭院中大部份的植物都落叶而显得枯干无生气时，在积雪重重的院子里山茶花还是静静地绽放。这样的场景不仅仅令人欣赏它的深沉与谨慎，也能感觉它不入世俗分外的孤寂，让人轻易感染到它内心一份高傲，这正是山茶花了不起的魅力。无论何时都对自己拥有十分的自信，像山茶花的你不能说理想的爱吗？

纸艺所需要的想象力、观察力、创造力以及耐心细致，其实要远远超过手工十字绣。就纸艺作品形式的无限性而言，相应需要的技法上手掌握有相当难度，基础技法的掌握更需要大量的练习。DIY纸艺的半成品材料价格不菲，并不适合用于基础的练习，因此在决定拜访DIY纸艺店前，应该先学习掌握传统的纸艺技巧。其中相对剪纸而言，对于立体塑性较为重要的折纸技法，日本和西方的水准要高于国内，因此中文的折纸网站确实很少。折纸酷站（http://www.yc515.net/index.htm）是少见的中文折纸网站，它的特色是有大量精美的Flash折纸教程，简单直观易学易懂，能够迅速让普通人掌握折纸的最基本技巧。此外折纸酷站上收集的大量国内外折纸网站链接，也是不可多得的一份资料。小青蛙3D折纸软件是一款比较有趣的工具（http://www.zhezhi.com/index1.htm），并不需要实际动手，通过电脑的演示，它就能够让使用者直观地学习制作附带的折纸模型，最重要的是能够将纸张打印上模型相应的彩图，这可不是普通纸张折叠所能达到的效果。

留给自己的是卡多利亚兰，华丽的花、优美的花、魅力的花……这就是卡多利亚，洋兰中的女王（图8）。希望有一天某人会对自己轻诵，那首关于卡多利亚的英国诗句："比几千朵蔷薇、比几千朵金盏菊、比几亿朵康乃馨，我宁希望，一朵卡多利亚……和胸前插着一朵卡多利亚的你，一起漫步，那正是我梦寐以求的……"虽然是一首作者姓名湮没于历史的作品，可是却仍然被人们传唱至今。还有什么比卡多利亚兰更能够表达对一位心仪已久美丽女性的爱慕之情呢？没有不喜欢被人赞美的女性，卡多利亚也一直深受自己的宠爱。很乐意收到卡多利亚兰的礼物，并悄悄告诉你关于它的秘密，卡多利亚的意思是"你很美"，倾慕和欣赏将被自己一生珍藏。 P


图8

市场看台

Baidu 百度 www.baidu.com 有问题 百度一下

"百度知道"成了我的大百科全书

我5岁的儿子最爱问问题。一次他从幼儿园回来，神秘地问我："妈妈，你知道唾沫是什么味儿吗？"

"不知道。"我坦白地说。

"唾沫是臭的！"儿子肯定地告诉我。

"你是怎么知道的？"

"我把唾沫舔在手心上，一闻，真臭！"说着，他还做了个示范。

我一闻，果然很臭，忙说："这是一个重大发现！唾沫在我嘴里呆了这么多年，我怎么就不知道呢？可能是'久闻不知其臭'吧！"

儿子很得意，每次从幼儿园回来，都要问一些莫名其妙的问题。

不过，每次遇到孩子的一些稀奇古怪的问题时，我真的是穷于应付。什么大灰狼为什么爱吃小动物啊？小蝌蚪为什么要找妈妈啊？小白兔的耳朵为什么总是立的啊？天线宝宝是从哪里来的啊？小蚂蚁为什么不会站起来啊？总之是五花八门千奇百怪，有的依靠我的知识还可以解答，但是很多确实是我不知晓的，为了鼓励孩子，我经常搬着字典、词典、辞海之类地来查。可即使这样，还是难免挂一漏万。

现在好了，我终于找到了一个好的百科全书，那就是"百度知道"（zhidao.baidu.com）。看到百度推出这个业务，我毫不犹豫地就注册一个名字，"百度知道"注册用户ID是非常简单的，只要点击首页上的注册按钮，然后在用户注册页面输入用户名与密码，就可以轻松注册完成了。在注册过程中有一个比较有意思的选项，就是角色选择，通过回答问题来不断增加积分，从而使自己的角色等级和头衔不断晋升。

俗话说，众人拾材火焰高，要知道在"百度知道"是蕴藏着天下人的智慧，一些问题，本来就可以有五花八门的答案，所以现在有了问题，我就直接到"百度知道"来寻求答案。而且，在"百度知道"也可以积累好多知识。有了"百度知道"，在孩子提问的时候，我觉得自己游刃有余多了。

况且，一些小窍门都可以在"百度知道"了解到，天下英雄众多，学识多的人也有的是，一些生活常识方面的小技巧真的给我很大帮助。比如，我在炒菜时，经常会有油溅起来，手上胳膊上难免有点点斑痕，爱美之心哪个女孩子没有？即使像我这样已成人妇的人也同样不能免俗啊，我无意中在"百度知道"也看到有人提问这个问题。答案更是各种各样：

1. 把火关小点，要么让别人做（幽默啊，这位仁兄看来是一个甩手掌柜的）。

2. 在油里放点盐（这个不错，不信你试试）。

3. 一般放点调料面就可以了（我没试过，下次试一试）。

4. 油锅里的油别太多，油温别太高，下入油锅中的水分别太多了，最好拿干的布把水分吸一下（实在的答案）。

5. 撒一点点面粉就OK了（现在我在炸带鱼的时候，经常就撒点面粉）。

6. 为长远打算，还是订做一副做饭时专用的盔甲吧！我在陈家村认识一位铁匠，价格公道，童叟无欺（这个老大更幽默啊，简直笑死我了）。

7. 油热以后，放材料时，不要朝油（锅）中心放，尽量靠锅的侧边放，同时左手拿个锅盖挡在胸前，必要时盖一下，不就OK了（一看这位兄台就是家里掌勺的，经验也不错啊）！

这只是一个小小的问题，其实还有许多问题是值得去看，去研究，去学习的，当然更主要是在看别人问题的时候，也让自己增长了许多知识和窍门，这才是最主要的。

百度还开通了读者信箱，有任何疑问可以发信到 dzrj@baidu.com，获得咨询。

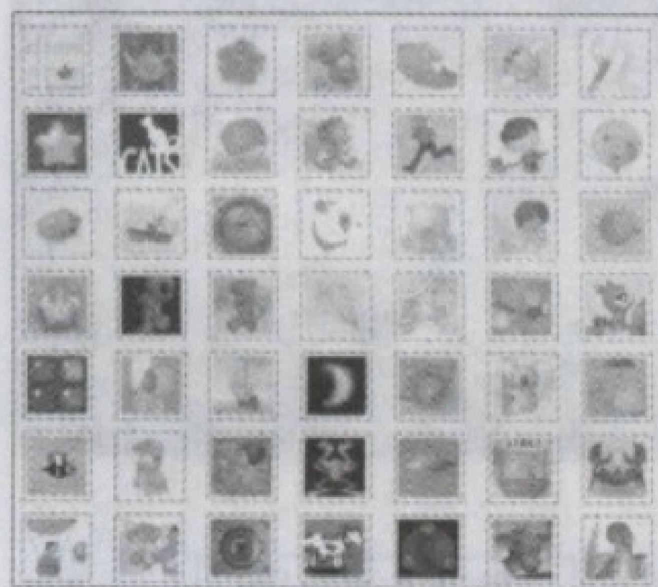
网罗天下

■北京 哈里菠萝

国外Flash小游戏集锦

下载地址：http://www.ferryhalim.com/orisinal/

童年的时光，如此单纯，却给一生留下那么美妙的回忆。游戏也是如此，无论多华丽的画面、多复杂的剧情也比不上童年小游戏带给我们的点点滴滴。



这65款精品Flash小游戏均出自同一人之手，笔者相信他也是一个颇怀旧、极具童心的人。在这些小游戏里嬉戏，恍若乘着音乐的翅膀，踏着彩虹，随风飘动。又如在寂静的夜色里，穿越时空，回到儿时，满眼的五光十色，没有哀伤没有烦恼……如果心灵也可以像这些小游戏一样永远那么单纯，那么你一定可以快乐到老。



永远的马里奥

下载地址：http://down.91.com/soft_down.aspx?id=271777

操作说明：小键盘区"→"键选择"English"再按Enter键开始，可在"Options"→"Controls"→"Keyboard"自定义键盘设置。



20年的白云苍狗足以将许多曾经辉煌过的游戏彻底从玩家的记忆中抹杀，急速发展的电子游戏产业几乎每天都有昔日红极一时的厂商黯然淡出，即便当年的游戏霸主任天堂如今也陷入了暂时的低谷，然而马里奥的魅力至今仍深深烙在玩家的心中——从来没有一款游戏有如此多伟大的游戏制作人参与过，也从来没有一个游戏系列有如此的经典，更从来没有一个游戏品牌至今仍影响深远——什么是马里奥？它不仅仅是款游戏，它代表着全世界青少年们无限的快乐和梦想。

马里奥是我们梦的起点，它并不仅仅属于宫本茂与任天堂，理所当然应是人类精神文化财富的一部分。谨以此游戏献给所有的马里奥Fans，让我们记住——Mario Forever！



同人射击游戏——阿兹漫画大王

下载地址：http://download.enet.com.cn/speed/toftp.php?fname=080572004071201



操作说明："Z"键开始，小键盘区的"↑""↓""←""→"控制方向，"Z"发射子弹"X"切换状态。

无差别暴力少女、四肢发达头脑简单的运动女将、秀逗神经大阪妹加起来会是怎样的结果——四格漫画《阿兹漫画大王》。四个小格——起承转合串一块，是节奏感最紧凑的漫画形式。内容紧扣主题，字句精简，四格之间给人的感觉往往耐人寻味。

此游戏即是根据同名畅销四格恶搞漫画《阿兹漫画大王》改编的飞行类射击游戏（跟之前"网罗天下"介绍过的《飞燕传说·空之章》类似）。游戏的射击方式很特别，自己操作的人物有2种状态——当敌人射出白色弹幕时，切换成白色状态（按"X"键），"吃"掉敌人的子弹；当敌人射出红色弹幕时，同理切换成红色状态"吃"掉。而自己发出的子弹（按"Z"键）就靠"吃"掉敌人弹幕的多少来补充。如果长时间不"吃"敌人子弹的话，自己就会弹尽粮绝……笔者觉得这种射击方式既有新意，又适当提高了游戏难度，对玩家来说不失为一种挑战。建议没看过《阿兹漫画大王》的读者先读漫画，再玩游戏，一定会让你笑到腿发抖，玩到手抽筋^O^

国内Flash代表作



灵动嘻哈外传

下载地址：http://www.flashempire.com/theater/original_play.php?id=11283



操作说明："W""S""A""D"控制上

下左右移动，“J”攻击“K”跳跃“I”暂停

灵动嘻哈是现今最红的半虚拟动画团体之一，其创始者MagicWing所制作的“灵动系列”是时下国内Flash游戏的代表之作。曾获2004年首届“金闪客”年度最佳互动作品奖、2004年度中国数字盛典专业区游戏类DIGGI大奖。

这里带给大家的是其最新作《灵动嘻哈外传》。这是一款ACT游戏，游戏风格还是和前几款《灵动嘻哈势力》类似，主画面成了黑白色，玩起来有种凌乱的感觉。但“凌乱”在这决不是贬义，而是代表了游戏进程中的“火爆”——特别注意，游戏中画面乱了才能体现场面的火爆。操作简单明了，连续技、必杀技、超必杀一应俱全，音乐古韵十足、豪情万丈，玩起来有种“大侠仗剑江湖”的感觉，很是爽哉！唯一遗憾的就是——只是试玩版，流程不长，十分期待完成版的推出。





M-Zone猫

下载地址：http://comic.sina.com.cn/f/2005-06-16/105157962.shtml

一段“1860的MM与一位胡搅蛮缠的用户就他家猫吃了SIM卡后的交涉”的Flash，以下是经典语录。

“卡能用的话我就把猫宰了拿卡，不能用宰了浪费我家一只猫”

“我家的猫叫M-Zone人”

“别着急，慢慢说，你先喝口水”

“别骗人了，长那么漂亮姑娘还骗人”

“第一，我的卡用不上；第二，怕我的猫噎死”

“你们的卡可以为你们创造利润，我的猫不能给你们创造利润”

“我家猫没身份证”

…… ……

MM很可怜，用户很“唐僧”。



“其卡通”三部曲

下载地址：

《刺青》主题曲MV《解夏》

http://happy.enet.com.cn/html/200505310130001.html

《角色》第一集

http://happy.enet.com.cn/html/200504290240001.html

《黑天使》预告片

http://happy.enet.com.cn/html/200505310240001.html

“每个团队都有梦想，我们的梦想是做一部真正的动画电影。”——其卡通

“其卡通（Its cartoon）”是北京其欣然数码科技有限公司推出的卡通品牌，为众多商业用户及强势媒体提供专业的视觉内容服务。2004年，Itscartoon、其欣然传播机构、北京电视台联合创作出品了中国首部60集动画情景喜剧《快乐东西》，2005年春节在北京动画频道首播期间，收视率高达2.5%，同年《快乐东西》彩色漫画版制作完成并上市。2005年Itscartoon继续领衔制作了《快乐东西》第二部，而近期推出的3部原创动画系列作品《刺青》《角色》《黑天使》将角逐“2005年度‘金闪客’大奖”。







无庸质疑，这3部影片绝对是国内Flash动画的巅峰之作。虽比起国外卡通来说尚还有一段差距，但笔者看到了我们的动画人正在成长、在进步。中国以前的动画人最缺乏的就是创新性解决问题的能力与富有创意的思维，总感觉他们沉溺于一种在“动画外”创作的模式。很多的动画人才缺乏最基本的如何明确物体的物理特性如质量和重量、动力及惯性的应用。具体体现在动画中，通常缺少角色的个性化创造和个体情绪及表情的细节变化。而在这3部动画中，既借鉴了国外优秀作品的长处（尤其是日本卡通），又融合了自己的原创特色（特别是《刺青》的MV），是一种不错的方式。

支持中国原创动画事业，祝“其卡通”在动画事业上一路顺风……

64位与大屏液晶时代

品牌家用电脑横向评测2005

一年半以前，一位山东读者来电，说攒机时看到Intel 848P芯片组主板，问它和Intel 865PE芯片组的区别，有一段时间未关注主板的笔者现场“Google”了一下才知就里。

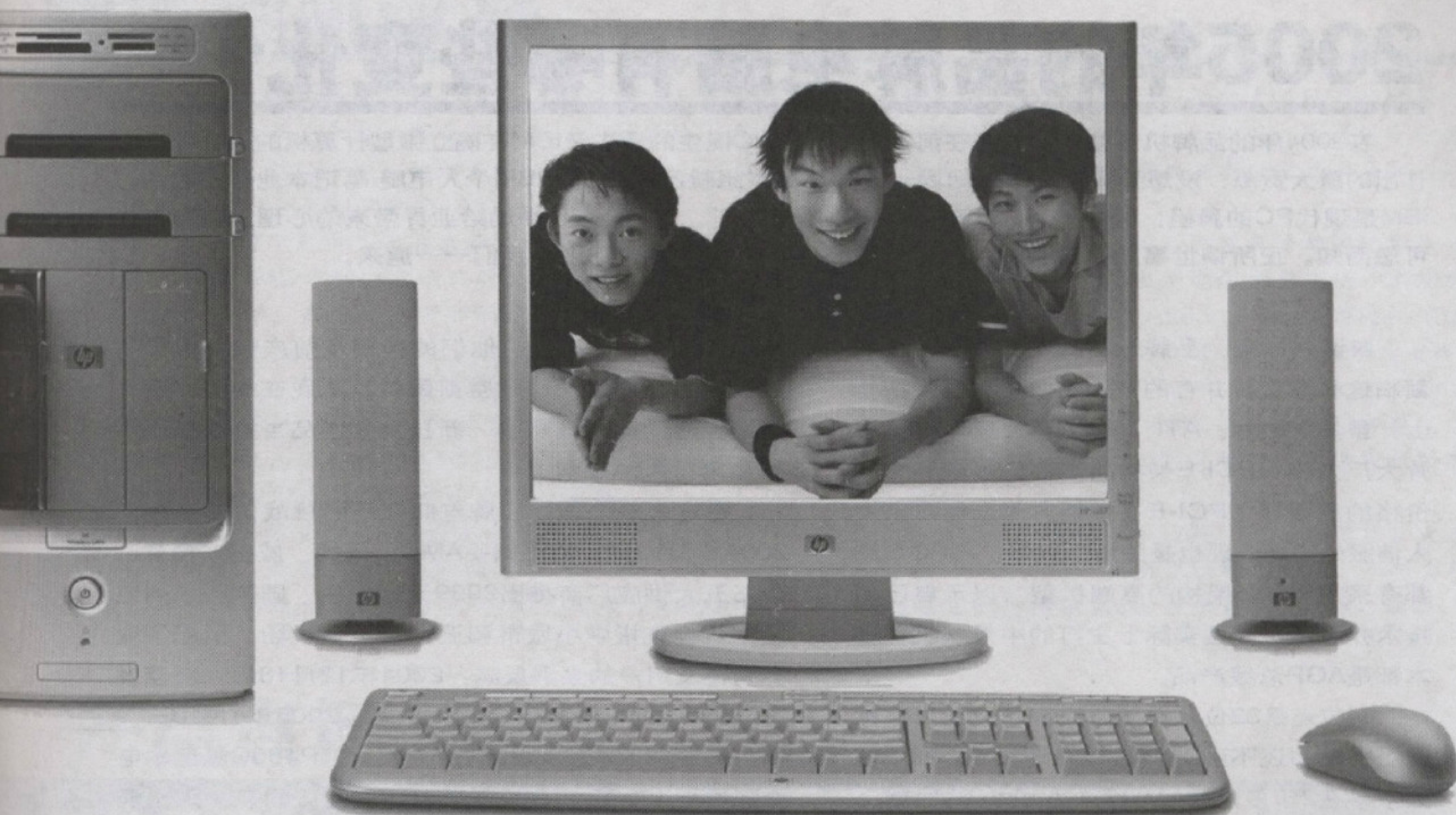
2005年春节，笔者在桂林订购了一台惠普家用电脑送给女友父母，让他们提前体验了64位运算的快感，逢人还可自豪地称“这是美国惠普牌”。

前几天，一位朋友在QQ上跟笔者哭诉由于天气太热，攒的小型服务器的SCSI卡和硬盘同时挂掉，损失惨重。

……

暑期是每年的购机最高峰，各大PC厂商都会将精心准备的产品推向市场，而《大众软件》也会适时地组织家用品牌电脑的横向评测，介绍各品牌产品的特色和相关知识，为读者提供全面的购机参考。

与2004年相比，今年主流家用品牌PC最大的变化是价位下降了1000元左右，而且整体配置也有明显提升。那么，2005年“便宜又大碗”的家用品牌电脑会有怎样的表现？值得期待。



大屏液晶

■专题策划 本刊编辑部

执笔 小虫、别理我、狂暴鸭、答笛、魔之左手

专题导读

2005年的品牌电脑有哪些变化？

在2004年的品牌机专题中，我们在前言里回顾过PC诞生的历史及IBM在确立微型计算机的工业标准上作出的重大贡献，没想到短短一年时间后，中国厂商联想就已完成了对IBM个人电脑/笔记本业务的收购。IBM是现代PC的鼻祖，其他PC都可统称为“IBM兼容PC”，联想这一举动给业界带来的心理震荡有多大可想而知。正所谓世事如白云苍狗，品牌电脑在这一年中发生的变化让我们一一道来。

自诞生以来，品牌电脑从没有像今天这样面临这么多交替并存的技术格局。在总线架构上，虽然有Intel、ATI、NVIDIA三家半导体芯片大厂力推，PCI-E架构的推广仍不顺利，除价格的原因外，PCI-E在性能方面未能拿出令人信服的实际表现也是关键。当然，各PC厂商都有采用PCI-E架构的高端机型，以示自己的技术并没落伍，但实际上主打的中低端机型基本都是AGP总线产品。

64位还是32位？虽然微软64位桌面操作系统正式发布还不到3个月时间，但64位和32位之争早在2年多以前AMD发布Athlon 64时就已开始。随着周边支持阵营的扩大及本身的完善，Athlon 64在日常应用和游戏方面的优势逐渐显现出来，且是在32位操作系统之下。对家庭用户来说，以相对P4更便宜的价格即可获得表现更好、支持未来64位操作系统的Athlon 64，可想像这种诱惑有多大。Athlon 64的出色表现使AMD在DIY市场的支持率进一步提升，且在品牌电脑领域也开始蚕食Intel的份额。Intel为64位PC领域的决策失误付出了巨大代价，不过它抢在微软64位桌面系统之前发布64位P4和赛扬处理器，也算是亡羊补牢。64位运算是未来PC的发展方向，不过要软硬件完全就绪，市场成熟达到进入主流品牌电脑的水平还需较长的时间。

单核还是双核？微软的64位WinXP售价和32位版本相同，Intel、AMD两家的64位处理器相比32位版也贵不了太多，但双核心（指物理核心）处理器就不那么具有亲和力了。双核心处理器可让系统性能获得立竿见影的提升，但高昂的售价和巨大的发热量使它们不可能成为主流产品。在Intel冲击4GHz受阻后，两家处理器厂商都开始淡化主频的概念，将更多精力投入到64位、双核心等高端领域的竞争。

选液晶还是CRT显示器？串行ATA还是并行ATA？AGP 8×和PCI-E X16有什么区别？DDR2比DDR好很多吗？BTX比ATX有哪些优势？LGA 775或者Socket478？Socket754还是Socket939？双通道还是单通道？……对今天的DIY爱好者来说，他们的选择空前广阔，但要想做一个真正明智的决定空前困难。从现在的情况看，市场上应用比较成熟的“新技术”产品当推液晶显示器和串行ATA硬盘。

在过去一年里，品牌电脑在不断挑战价格底线。2004年8月3日，联想携手AMD、冠捷、威盛、精英、迈拓五大供应厂商推出2999元起价的“圆梦”系列电脑，目标直指中小城市和五六级乡镇市场，引起了业界同行及用户的强烈反响；2004年12月18日，新蓝发布3999元的Dfree2000笔记本电脑；2005年4月18日，神舟电脑将原售价4999元的“天运”P180C笔记本电脑降价到3999元；2005年3月，新蓝公司有关人士表示，2006年春节前后该公司将推出2999元的笔记本电脑……现在中端笔记本电脑的价位已拉低到7000元左右，这对台式PC构成了巨大威胁，在5000元的价位上已有许多配置相当不错的大厂台式机可供选择。品牌电脑低价化的趋势仍将继续，对用户来说这永远是好消息，但厂商在日渐走低的价位上，维持产品的利润率和品质也变得越来越困难，甚至有可能会威胁到PC产业的健康发展。

据IDC的调查数据显示，2004年中国内地品牌机市场占有率前三强为联想、方正、清华同方，与戴尔、惠普等国际品牌相比优势明显。2005年国内品牌机市场的总体格局将不会发生大的变化，而在整个亚太区市场，中国的台式PC都具有一定优势。除技术、价格、渠道方面的竞争外，品牌电脑厂商在外观、功能上加大细分，以满足用户的个性化需求，清华同方的“宽带娱乐电脑”、TCL的“女性电脑”、方正的“鼠米儿童电脑”等都是这类产品。



测试样机征集

今年的家用电脑横向评测我们邀请了国内市场上主要的品牌机厂商参加。考虑到最近一年来主流机型的配置与价格变化，我们相对于去年再次降低了参测产品的价位，要求每家参与评测的厂商根据其产品线状况，各提供今年暑期主打的家用电脑机型1～2台（价格在6000～7000元），送测样机应是正式产品（软硬件配置与实际零售产品相同），包装及附件完整，并最好预装有完整的操作系统。

在我们联系的厂商中，七喜表示不便参加本次评测；实达方面未能联系上；方佳（著名渠道商佳都国际推出的新整机品牌，专攻AMD机型）表示目前没有价位合适的产品可提供；去年参加横评的TCL由于调配机器不便，未能加入进来。与去年一样，最先送来产品的也是惠普，两台分别基于Intel新Celeron-D和AMD Athlon 64系统的样机迅速到达评测室；随即联想送来了其三大系列中的“锋行K”与“家悦”机型，之后清华同方的真爱T8170与方正的卓越K100在同一个下午到达。有意思的是，戴尔今年又是在我们产品征集活动期间才发布新款家用机型，其姗姗来迟的Dimension 5100亦与去年一样是从发布会现场下来的样机。遗憾的是，Acer刚刚发布的Aspire T650系列在我们专题完稿前一天才能提供样机，因此我们来不及对它进行详细评分，但会在产品点评的最后部分加入它的简介，对这款机型感兴趣的读者请关注我们近期的“新品初评”栏目。

值得一提是，尽管今年参测产品的整体价位比去年低了1000元，但却清一色地配备了17英寸液晶显示器，大大方便了我们的搬运。最后本次的参测机型达到了7款，都是各大厂商在暑期的热卖产品，具有很强的代表性；而与去年一样，戴尔参测的仍是一款代表今后两年PC发展方向的产品，我们可通过它抢先体验到新一代BTX结构PC的魅力。

产品点评（以送测时间先后为序）

编者注：相关产品的配置、价格和评论均以送测样机为准。

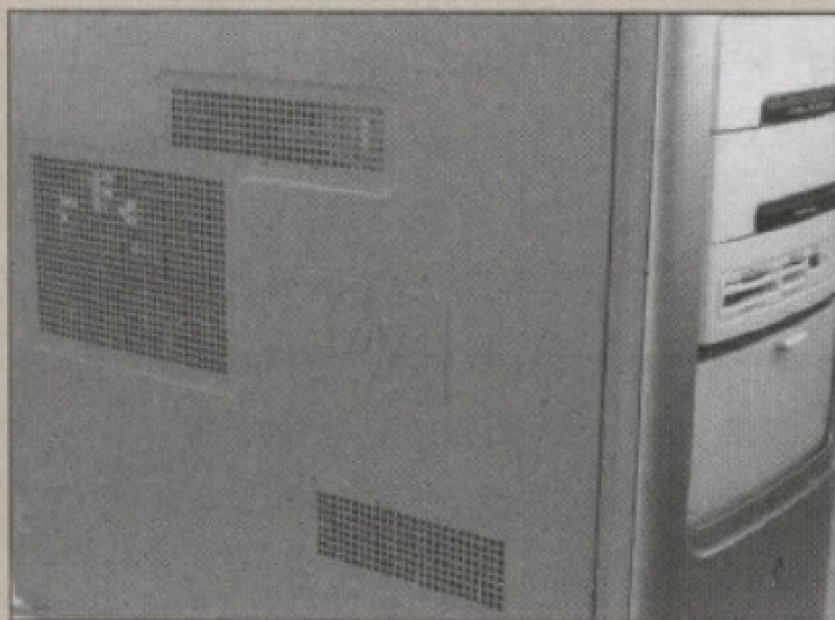
简单易用的64位家用PC
——惠普Pavilion u1127cl



厂商名称：惠普（中国）
产品型号：Pavilion u1127cl
参考价格：6399元
厂商主页：www.hp.com.cn
咨询电话：800-820-2255

虽然中低端产品并不以性能著称，但的确是各厂商产品线中非常重要的一员，就算是惠普这样的知名厂商也不会因为利润低薄而忽视这一重要角色。这次惠普送测了2台Pavilion（畅游人）家用电脑，其中u1127cl显然是为那些要求不太高，以文字工作、网页浏览为主要应用的用户准备的，它的易用性给我们留下了较深刻的印象。

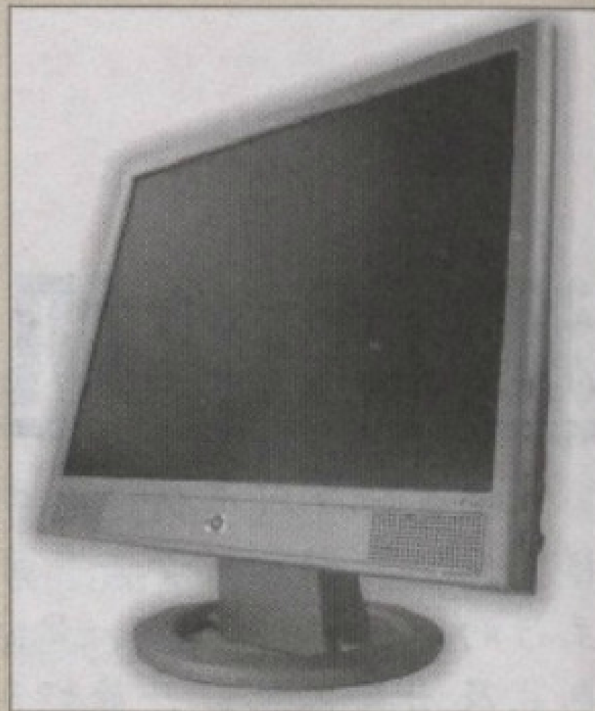
虽然个头不大，但Pavilion u1127cl主机的重量却不小，从机箱钢板厚度及边角做工来看，其工艺相当优秀；整机外壳统一采用银灰色作为主色调，这也正是惠普PC今年在全球推出的“银时尚”主题。虽然u1127cl的面板上功能较多但依然显得线条简约，时尚而稳重。机箱前面板除光驱舱位外还有一个9合1读卡器，舱盖下面是前置音频接口。键盘功能丰富，常见的因特网浏览、媒体控制一应俱全，甚至还有光盘刻录、光驱（两个）Eject快捷键；当然，这些功能需要驱动和软件配合。这款电脑的静音设计相当不错，进入操作系统后很安静（开机、全速工作时温控风扇转速高，噪声会有一定提高）。

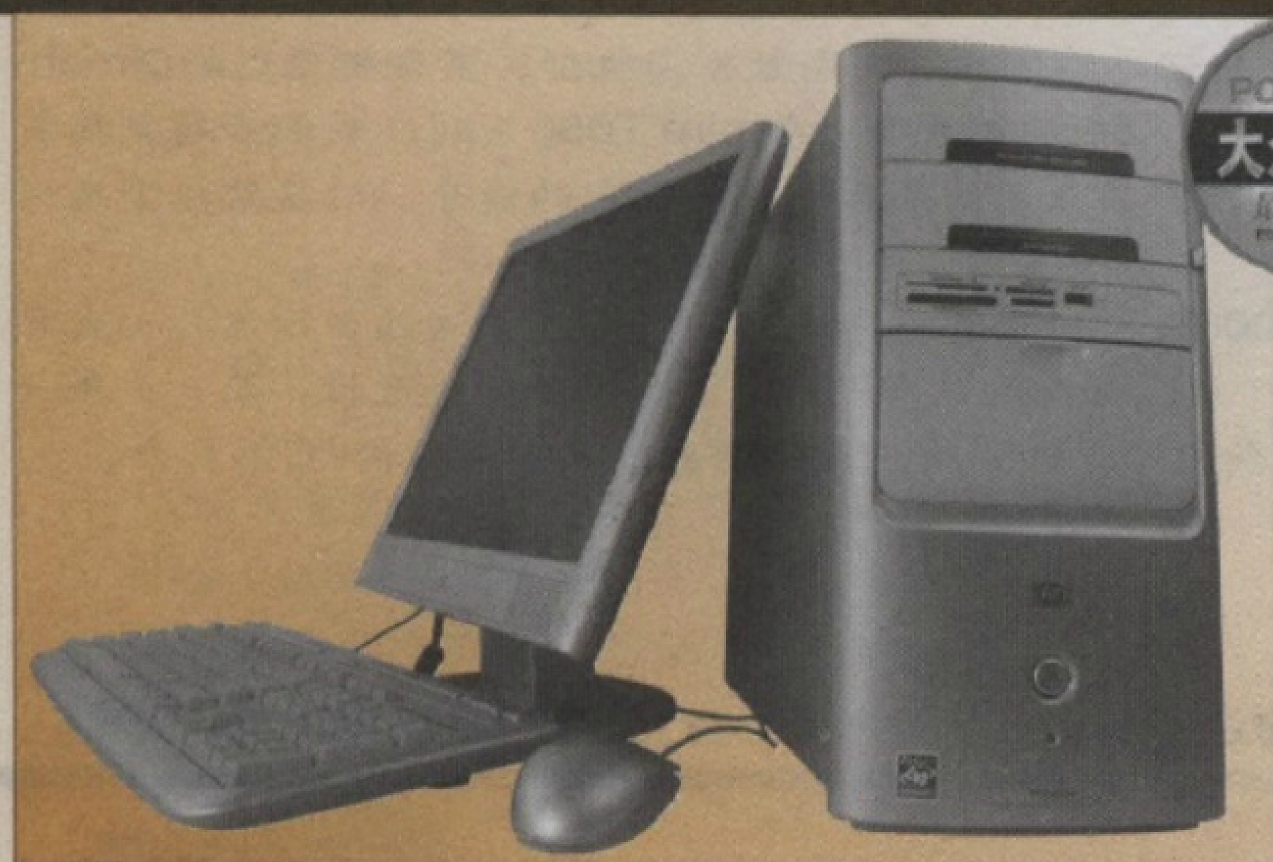


机箱在主要发热部位开了许多小孔

惠普u1127cl的主要配置这里不再一一列出，读者朋友可参考本专题后的参测机型规格总览表（下同）。u1127cl的内存仅有256MB，浏览网页处理文字不是太大问题，如要玩游戏就有点拮据了，建议用户自行添加到至少512MB。它配置了X300独立显卡，相对以往低端PC的板载显卡算是不小的进步。标配的17英寸液晶显示器效果相当不错，但u1127cl没有提供单独的音箱，显示器内置音箱可应付那些要求不高的应用。它没有配置Windows操作系统，FreeDOS多少只是象征意义。或许是由于操作系统的简化，产品没有提供恢复盘，在随机文档里惠普建议用户去FreeDOS网站下载。

由于配置方面相对保守，虽采用了支持EM64T的新Celeron D处理器，但u1127cl的性能表现并不强势。值得一提的是，它搭配的Vs17液晶显示器除了拥有较好的显示效果、操控性能外，菜单中还提供了实用的使用时间记录功能，通过它可知道该显示器从出厂到当前共使用了多长时间，有助于判断是否全新产品。u1127cl适合那些要求不太高的游戏，Half-Life2（低设置）或大部分网游都可较流畅地运行，不过要对付DOOM3这样的游戏还是太勉强。总的来说，如为这款机型增加一些内存，应该能适应更广泛的应用。


液晶显示器内置扬声器，因此这次参测的两款惠普电脑均未提供多媒体音箱



64位游戏干将
——惠普Pavilion a1070cl

厂商名称：惠普（中国）　**产品型号**：Pavilion a1070cl
参考价格：8499/6699元（选配17英寸液晶/标配17英寸纯平）
厂商主页：www.hp.com.cn
咨询电话：800-820-2255

惠普Pavilion a系列有着明确的市场定位——“满足您数码摄影需求的绝佳选择”，从其网站资料判断，该系列电脑对数码摄影的后期处理有软件上的优化，但随机光盘中只有驱动程序，网站上也没有提供额外的图形处理软件。外观上a1070cl和惠普参测的另一款u1127cl没有差别，惠普送测时也只提供了一套液晶显示器（因为两款机型的显示器完全相同），这里我们就不对外观作过多描述，大家可参考上面的u1127cl机型。


舱盖后隐藏的是音频接口

与u1127cl相比，a1070cl配置了强劲的AMD Athlon 64 3200+（Newcastle核心，主频为2000MHz），内存也达到主流的512MB（256MB×2，组成双通道），显卡为GeForce6600，可说已接近DIY市场的主流配置；其他方面的配置和u1127cl保持一致。a1070cl依然只提供FreeDOS，该系列中只有a1176cn搭配了Windows XP系统，且我们也没有看到它们在软件上针对数码摄影所做的特别优化。


惠普键盘的易用性很好，功能键丰富

在测试中，a1070cl有着出色的表现，强大的CPU和主流的配置让它能自如地应付几乎所有主流应用；在游戏测试中，它的Half-Life2和DOOM3成绩远远超出其它参测产品，达到了比较流畅的水平，对于游戏玩家来说不啻一个福音。当然，这款机型的售价要高出低配置型号不少。

特别值得一提的是，惠普的技术支持及售后服务给我们留下了很好的印象。首先是良好的态度，回复相当迅速（发邮件3小时不到即得到回复）；问题的解答也很详尽，虽然答案有少许出入，但基本能解决我们所提出的疑问。另外，惠普提供了3年的部分保修，其中第一年属于免费上门服务（可加99元升级为3年上门），电脑15天内包换，惠普建议需要升级的用户在15天后拆开封条进行相关升级（添加内存、更换显卡等）。



《魔兽世界》落选：为了让游戏性能测试更贴近实际使用状态，电子土豆初拟使用《魔兽世界》进行网络游戏测试，实验室里玩魔兽的有魔之左手和鸭子，得知此消息后两人哭曰：点卡要花银子的！土豆无奈，遂改为免费的《大航海时代Online》测试包。当然，此为玩笑啦，真正原因是《魔兽世界》没有合适的场景进行严格的性能测试，得分偶然性较大。

品牌家用电脑的评分标准

对于品牌家用电脑，我们的评分依照硬件配置（基本功能）与性能（权重1.4，占35%）、外观、易用性及特色功能（权重1.2，占30%）、操作系统与附加软件（权重0.6，占15%）、技术支持与售后服务（权重0.8，占20%）共4项进行：

一、硬件配置与性能（分值：10分；权重：1.4）

1.基本配置与功能（5分）

由于CPU频率、主板芯片组、显示芯片/显存容量、硬盘转速、内存规格等会直接影响到性能评分，这里不把它们列入配置考察的范围。

（1）硬盘与内存容量，1分，以送测样机容量最高者为满分。

（2）显示器配置，2分。配17英寸（纯平）CRT显示器的得0.8分，配15英寸LCD的得1.2分，配17英寸LCD的得2分。

（3）扩展性，包括空闲PCI扩展槽、3英寸/5英寸支架、USB接口数量等，1分。

（4）其他配件，无线键盘鼠标、双光驱、DVD刻录机/Combo、USB Hub、闪盘等，1分。

2.性能（5分）

（1）性能基准测试（3.5分）：统一采用Windows XP英文版+SP1作为系统平台，各部件驱动程序采用芯片（组）厂商发布的最新公版。评分时取最高分为该项的满分，其他结果和最高分取比值后，乘于该项满分分值即为得分。

a.3D图形性能（1.5分）：这次我们不再采用较理想化的3DMark系列，全部改用真实游戏性能测试。3个测试用游戏各占0.5分，其中DOOM3反映了OpenGL游戏性能，而Half-Life2测试的是主流的Direct3D（DX9）游戏性能，《大航海时代Online》则作为3D网络游戏的代表。

b.系统整体性能（2分）：测试项目为CC Winstone 2004和Business Winstone 2004，反映了多任务情况下系统的综合性能，各1分。

（2）显示器显示质量测试（1分）：相关标准参照我们过去的显示器新品和横向评测。

（3）音箱音质测试（0.5分）：作为一台家用电脑，音箱的音质对于其多媒体表现力至关重要，评分标准参照我们过去的音箱新品和横向评测。

二、外观、易用性及特色功能（分值：10分；权重：1.2）

品牌机用户很看重产品的整体外观及易用性，因此厂商们从用户的角度出发，在人性化设计方面所做的努力值得我们重点关注。

1.外观设计与做工（2分）

2.易用性（5分）

（1）整机安装是否方便、各种接口和按钮的布局是否便于使用等，共1分。

（2）说明书的编制水平及实用性，1分。

（3）驱动盘、系统恢复盘的完善情况（硬盘中提供备份文件、分区恢复文件可给分），1分。

（4）机箱的制作工艺及布线，0.5分。

（5）显示器OSD菜单、键盘鼠标布局、快捷键、手感等，0.5分。

（6）其他易用性设计，1分。

3.特色功能（3分）

如果参测产品提供了手写板、多声道硬声卡、4.1/5.1音箱、电视卡/视频采集卡、带显示屏的多媒体面板或控制台、遥控器、读卡器等相对特别的功能，可酌情给分。如果参测样机提供了独立于Windows的特有操作系统或软件，能很好地实现相应的影音娱乐、系统恢复等功能，“特色功能”的起评分设为1.5分。

三、操作系统与附赠软件（分值：10分；权重0.6）

1. 操作系统配置（6分）

没有随机预装操作系统的得0分，配备中文Linux系统的得0.5～1.5分（视其系统可用性和相关软件丰富程度而定），配备Windows XP的得6分。

2. 附赠软件（4分）

附送软件价值及实用性，共4分。

四、技术支持与售后服务（分值：10分；权重0.8）

与DIY电脑不同，品牌机用户的购机成本中实际上已包括一部分售后服务的费用，因此服务质量也成为我们横向评测中重点考察的内容。

1.电话服务（4分）

这里我们设立了5个常见问题（由评测室制订），对各大厂商服务电话的质量进行整体考察。

（1）是否提供免费服务电话（1分）；（2）不同时段的电话接通程度（1分）；（3）电话服务质量（2分）。

2.网站服务（2分）

本项目考察厂商是否有专门的网站或页面提供服务，服务质量如何：

（1）产品介绍页面是否详细，主要配置和技术特征是否说清楚（0.2分）；（2）技术支持页面是否提供产品电子文档、驱动程序的下载或链接（0.5分）；（3）是否提供FAQ页面（0.3分）；（4）是否有供疑难解答的交互页面或论坛（1分）。

3.E-mail支持（1分）

评分标准参照“电话服务质量”项目。

4.整机保修时间（3分）

以厂商承诺的服务时间为准（包括保换、送修和上门服务情况）。

五、产品总评得分

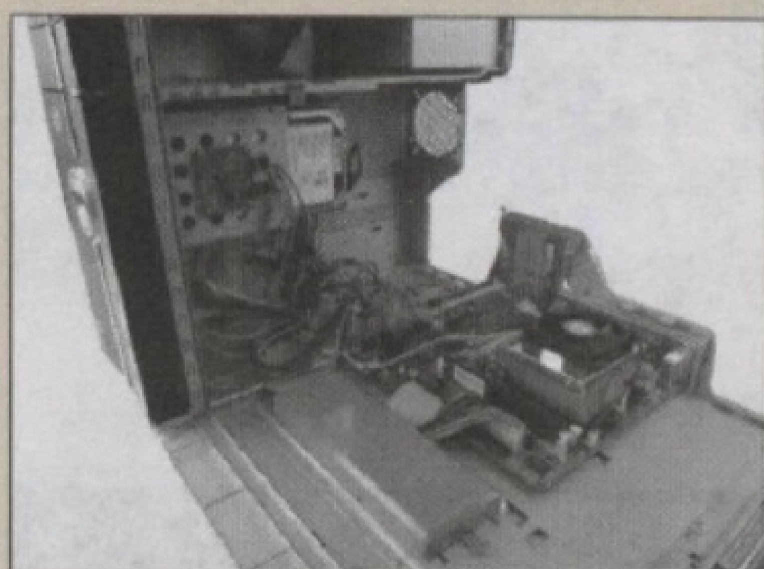
评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据：产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和÷4（即最终得分用10分制表示）。每款产品的点评中都会给出我们的参考意见，评估被测产品的整体表现和适用对象。



气质高雅的易用之选
——联想锋行K6030A

厂商名称： 联想电脑（Lenovo）　**产品型号：** 锋行K6030A
参考价格： 6999元　**厂商主页：** www.lenovo.com.cn
咨询电话： 800-810-8888

作为联想三大系列（家悦、锋行与天骄）之一的锋行产品，联想本次送测的锋行K6030A不仅在外观上有着炫酷的视觉效果，一些特别的设计理念也使得它更具魅力：机箱面板上的3种模式转换旋钮能控制CPU工作频率与风扇转速，可根据用户的不同需求，在性能与静音效果之间达到平衡；机箱面板下隐藏的热插拔硬盘模块，配合操作系统（Windows XP+SP2）与支持热插拔的SATA硬盘，可在开机状态下随时增添或拔除硬盘。为方便用户对机箱内部进行清洁与升级维护，锋行系列设计了特色的侧翻门式机箱，使繁琐的维护过程变得更轻松简单。



侧翻门式机箱

锋行K6030A采用强劲的AMD Athlon 64 3000+处理器与VIA K8T890芯片组的组合，为将来64位运算打下了良好的基础，同时搭配256MB DDR400内存、80GB SATA硬盘、GeForce 6200 TC PCI-E显卡，并标配17英寸液晶。但锋行K6030A的内存容量显得不够，由于6200 TC需要共享部分系统主内存，使得原本不大的内存更加捉襟见肘，在多任务的应用环境和DOOM3等复杂3D游戏中显得比较吃力，建议用户在购买时对内存进行升级，以充分完全发挥出其CPU的实力。



热插拔硬盘模块

标配2.0木质音箱的音色表现虽然还达不到令人满意的程度，但对比以往此价位的产品，联想锋行K6030A已有不小的飞跃。它配备的手感舒适的多媒体键盘与罗技OEM MX310鼠标，应付办公与游戏应用都游刃有余；内置8合1读卡器可兼容市面上常见的各类存储卡，随时领略丰富的数码乐趣。联想锋行K6030A的出现为中端品牌机市场注入了一丝活力，也为喜爱AMD CPU产品的用户增添了一份选择。



多媒体键盘与罗技OEM的MX310鼠标

品牌电脑的选择技巧

1.总体定位： 首先确定总体预算和电脑用途，这样就可将选择范围大大缩小，必要时可向懂行的朋友咨询，千万不要不懂装懂。品牌方面，如果预算不是很紧张，不要考虑价格低得离谱的产品，惠普、戴尔、联想、方正、清华同方等国内外大厂的产品品质、售后服务都有保障，可优先选择。

2.上网对比： 可根据总体定位的要求在网上（如太平洋电脑网：http://www.pconline.com.cn等）大致选定几台机器，并对它们的品牌、配置、价格、售后服务等方面指标进行对比，做到心里有数，将选择范围进一步缩小到3款以内。

3.实地考察： 在本地电脑市场实地考察相关产品的经销商、服务站的状况，在卖场里实际试用目标产品，重点考察其外观、做工、操作感受，确认产品是否符合个人需求及居室环境。货比三家时，报价是需要特别注意的，相对于卖场，网上提供的价格一般偏高。

4.确认产品及经销商： 在厂商的官方网站查询选定产品的信息，确认具体型号和配置及是否为在销型号。暑期、春节期间要特别留意相关促销活动，如有需要务必记下型号以向经销商索取相关优惠（促销活动可能有地域差异）。在当地找规模较大、口碑较好、操作正规的经销商，商谈最后的价格、售后服务条款、促销等细节，总之在掏钱之前小心点绝对没错。

名词解释

BTX： BTX（Balanced Technology Extended）是是主流ATX主板架构的替代者，对接口、总线、设备提出了许多新的要求。外观上BTX最大的变化是取消了传统串口、并口、PS/2接口（也有为了保证兼容性的衍生版本），且通过预装包括散热器和气流通道的热模块，使散热系统得到优化。



LGA775： Intel P4E系列处理器采用的一种新CPU接口，触点数目为775个，比Socket478增加了62%，主要是为了增强供电性能及支持更高的主频。LGA775接口规范将处理器针脚移植到主板上，增加了主板厂商的生产难度和成本。

PCI-Express： 简称PCI-E，是继ISA、PCI之后的新一代PC总线架构，用以解决系统数据传输的瓶颈问题。PCI-E尚处在推广阶段，目前受益最大的设备是显卡，PCI-E X16接口可达到双向共8GB/s的峰值带宽，比AGP 8×的2.1GB/s高得多。

串行ATA（Serial ATA）： 简称SATA，是取代并行ATA系统（IDE）的硬盘界面标准，相对ATA最大的变化是采用串行传输方式，是PCI-E总线的最佳搭档。SATA的外部传输速率有较大提升，还修改了ATA系统的数据、电源连接标准，提高了数据的可靠性、性能扩展潜力和易用性。

DDR2（Double Data Rate 2）： DDR2虽同样采用在时钟的上升/下降延同时进行数据传输的方式，但却拥有2倍于上一代DDR内存的预读取能力。DDR2内存每个时钟能以4倍外部总线的速度读/写数据，并能以内部控制总线4倍的速度运行（但延迟时间增加了）。DDR2内存目前比DDR贵不少，阻碍了它的推广。

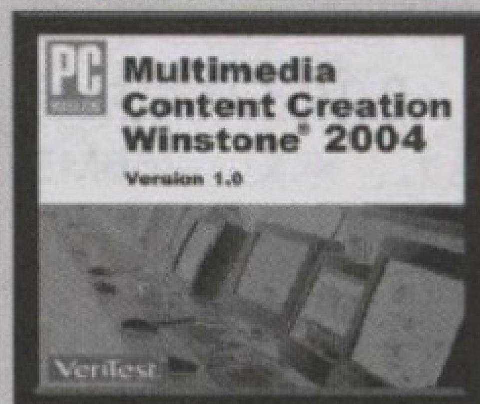
测试用软件说明

DOOM3（毁灭战士3）： 由id Software研发的DOOM3采用全新开发的OpenGL引擎，采用彻底的动态光源照明技术，使游戏中所有物体都用实时光源照亮，硬件要求相当苛刻。我们测试用的版本为1.0.1262，在默认状态下将分辨率设为1024×768，然后调用内置的demo1，在timedemo模式下运行。



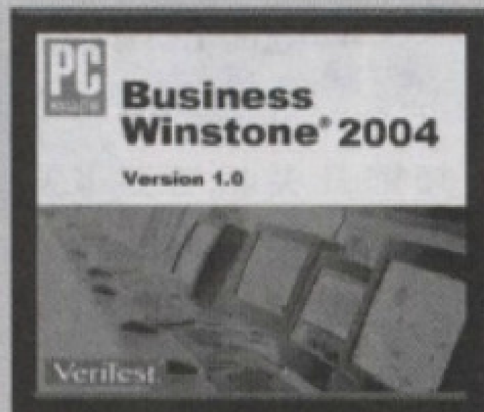
大航海时代Online： 大航海时代Online是一款描述15世纪到17世纪的大航海时代，围绕西欧发生的海洋冒险主题的MMORPG游戏，由日本游戏厂商光荣公司（KOEI）推出。它采用了全3D引擎，对系统的要求大大低于DOOM3、Half-Life2这类FPS游戏，不过其实际运行速度还要取决于玩家的网络状况和游戏场景。我们测试采用它的官方测试包，将分辨率设为1024×768，其他设定调到最高，系统根据"land""sea""character"3个场景的运行情况给出总分。

Half-Life2（半条命2）： 基于DirecX 9 API，采用"Source"图形引擎和"Havok"物理引擎，和DOOM3可称为Direct3D、OpenGL两大图形接口的代表作。该物理引擎非常依赖CPU运算，室内场景对CPU的消耗很大。我们测试采用Source引擎6 Build2187，在默认状态下将分辨率设为1024×768，然后调用内置的d1_canals_09，在timedemo模式下运行。



Multimedia Content Creation Winstone 2004 v1.0： 包括Photoshop 7.0.1、Premiere 6.50、Director MX 9.0、Dreamweaver MX 6.1、Windows Media Encoder 9、LightWave 3D 7.5b和WaveLab 4.0f这7个测试脚本，通过交叉执行这些脚本来衡量系统在多媒体应用方面的整体性能。

Business Winstone 2004 v1.0： 包括Access 2002 SP-2、Excel 2002 SP-2、FrontPage 2002 SP-2、Outlook 2002 SP-2、PowerPoint 2002 SP-2、Project 2002、Word 2002 SP-2、WinZip 8.1 SR-1和Norton AntiVirus Professional Edition 2003测试脚本，主要衡量系统的商业办公性能。

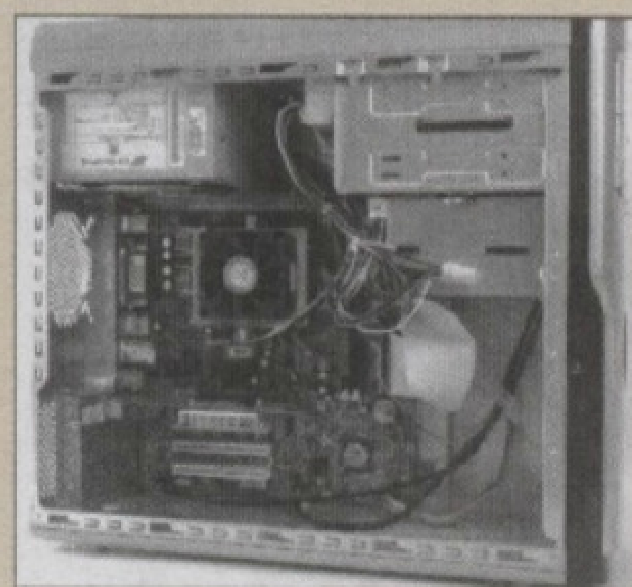


CC/Business Winstone 2004是Ziff Davis Media发布的测试软件，现在该系列软件已停止开发。2004版不再支持Windows 98/Me，处理器至少达到PⅢ 800MHz或相当级别、内存至少256MB。它们的评分是基于一台PⅢ 1GHz处理器、256MB内存、执行英文版Windows XP+SP1的计算机，在基准机上这两个测试软件的得分都是10。如果另外一台机器的得分为X，那么意味着它完成测试软件的时间是基准机的10/X。CC/Business Winstone一直沿用这种非常有效的评分规则，如今无以为继，着实令人遗憾。



沉稳务实的家用机
——联想家悦D3000A

厂商名称： 联想电脑（Lenovo） **产品型号：** 家悦D3000A
参考价格： 5999元 **厂商主页：** www.lenovo.com.cn
咨询电话： 800-810-8888



机箱内部

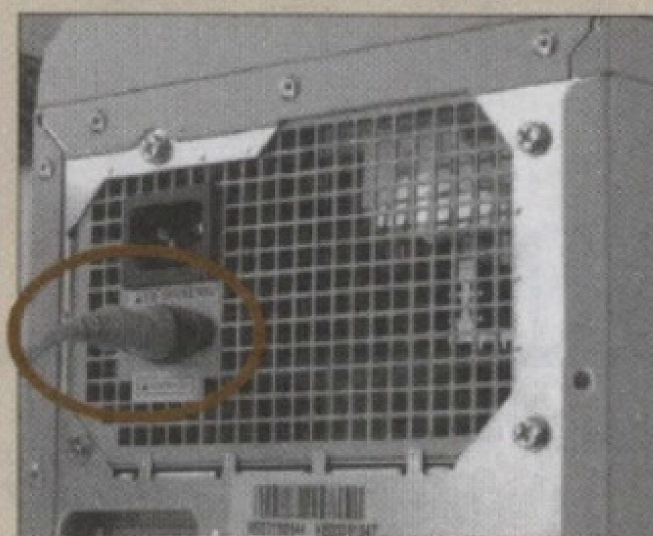
与锋行系列不同，联想参测的另一款家悦D3000A在朴实的机箱设计上并不张扬，更多地体现出沉稳与务实精神，整体配置也显示出D3000A所面对的用户群为普通家庭：Socket754接口的Athlon 64 2800+（1.8 GHz），与之配套的VIA K8M800芯片组集成了UniChrome Pro显示核心，鉴于该核心性能太弱，D3000A采用外接GeForce 5200显卡来增强图像处理能力；标配的256MB DDR400内存同样显得不够用。

与上面的锋行机型一样，家悦D3000A预装系统也是FreeDOS（联想表示配备Windows XP需多加400元）。它也标配了17英寸液晶显示器，屏幕两侧镶以黑色的边条，看上去很像是宽屏液晶。联想表示，如果用户对整机体积没有太多要求，这次参测的机型均可减去1000元，将17英寸液晶显示器换为17英寸高亮纯平，为用户提供了更多样化的选择。



机箱顶部

联想的售后服务较令人满意。在拨通售后服务与技术支持电话时，联想技术工程师对我们所提出的问题均能给予细致的解答。有意思的是，当某评测工程师的女友友情参与电话服务调查时，联想的一位技术工程师的热情程度是我们始料未及的，让我们感受到男女客户之间的差别。



带12V输出的航嘉电源可直接为液晶显示器供电，无需累赘的外置变压器，更节省桌面空间

品牌电脑的基本使用和维护

1.电源使用： 正确地开、关主机电源，减少非正常关机的次数，关机后至少等30秒再开机，避免频繁开关机可延长电脑寿命。供电系统采用三相插座并确保有良好的接地，不要和其他大功率设备共用电源插座以避免电压波动。因为频繁非正常断电容易导致硬盘损伤，电力供应不稳定区域的用户考虑配备稳压器和UPS（不间断电源）。雷雨期间，最好关闭电脑并切断电源。

2.工作环境： 最适合PC机工作的温度是10℃～35℃，湿度是35%～80%。电脑应放在通风、干燥的环境，避免阳光直射；远离风扇、收音机、大功率有源音箱、空调、微波炉等有较强磁场的家电。

3.清洁维护： 保持周围环境清洁，关机3分钟后最好盖上防尘罩。擦拭主机前务必断开电源，用微湿的软布清洁，切忌使用液体、喷雾清洁剂或含有易燃成分的清洁剂，切忌让液态物体溅入主机、显示器内部。擦拭显示器屏幕的时候要先把灰尘吹掉，力度要轻，避免划伤镀膜或压坏液晶组织。

4.其他注意事项： 干燥季节触摸电脑前最好先给身体放电，静电很容易损坏闪盘、内存、硬盘等设备。切忌在键盘上方进食，以免液体、碎渣掉入键盘内部，特别是牛奶、咖啡、果汁、可乐等。不要在机箱、显示器上放置重物或水杯等杂物，容易造成器件变形、短路等故障。开机时不要搬动电脑，容易造成硬盘损伤。

5.故障处理及运输： 一般软件故障翻翻说明书应该可解决，如果还有问题可电话咨询经销商或厂商客服，如仍不能解决可要求上门服务（可能要收费）。用户最好不要自己打开主机机箱（机箱上的封条也不要动）或显示器后盖，因为这样做会有危险，且会破坏产品的保修条款（各厂商可能有不同规定）。维修时如需运输，最好先备份重要数据，使用原厂包装箱正确还原包装。

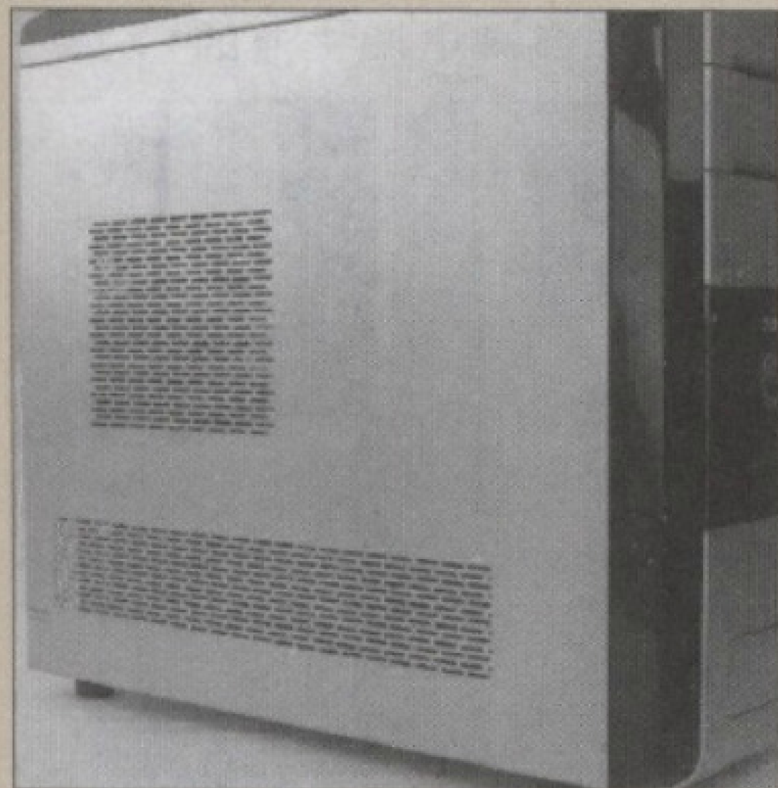
平价影音中心
——清华同方真爱T8170

厂商名称： 清华同方　**产品型号：** 真爱T8170
参考价格： 5999元　**厂商主页：** www.tongfangpc.com
咨询电话： 800-810-5546



清华同方的真爱系列电脑主要面向于普通家庭用户，根据配置的不同分为T与E系列，这次送测的是暑期重点推荐的真爱T8170，其诉求点是在平价的基础上为用户打造家庭影音中心。

真爱T8170的配色由黑色与炫光蓝组成，机箱、键盘的边角之处以柔和的线条进行修饰，开机后机箱顶部会亮起深蓝色的灯光，简洁美观而又不失变化。机箱内部结构紧凑，为解决CPU的散热问题，它不仅在机箱侧面板上设计了较多散热孔，而且增加了导风罩，可直接从机箱外部吸取冷空气快速降温。带温控的CPU风扇开机时全速运转，在进入系统后会降低转速，以达到降噪的目的。这款机型采用了华硕的P5SD1-TW主板与DDR333内存，总容量达到512MB（256MB×2），除X300 SE显卡的游戏性能稍弱外，整机在日常办公与家庭娱乐方面可以说游刃有余。



侧面板密集的散热孔

这款电脑配备了银黑色调的17英寸液晶显示器，从铭牌来看是清华同方自家的产品，内置变压器设计使得机身显得较为厚重；液晶的色彩和对比度方面的表现较一般。多媒体键盘上的快捷键可对应大部分播放软件，由罗技OEM的“极光旋貂”鼠标是一款长寿的经典产品。比较奇怪的是，同方提供的真爱T系列官方照片中有外观很炫的多媒体音箱，但真爱T8170的标准配件中并没有音箱。

值得一提的是随机附赠的《同方电脑急救中心》软件，在系统安装完毕时可利用软件对现有磁盘划分出一个隐藏分区，对系统进行备份，为用户减少了重装系统的麻烦，需要注意的是急救中心仅能对FAT格式的系统盘进行备份。不仅如此，急救中心还可在DOS下利用自带工具对硬盘查毒，进一步增强了安全性。同方PC的电话售后服务质量较好，而网站服务则还有一些需改进之处。



真爱T系列高端机型的全套配置外观（官方图）

品牌电脑的验货

1.清点附件： 最好要求经销商送货上门，当着经销商的面确认产品型号、打开包装、清点附件。一般品牌机在说明书前几页都有附件清单，要确保品牌机是出厂包装（即没有被用过），所有附件完备无损坏。索取经销商的联系方式，认真填写用户卡、三包卡等文档，如对保修条款有特殊要求（特别是上门服务条款）务必要写到发票上，然后将这些文档统一保存到固定地点备用。

2.开机检验： 要求经销商现场安装电脑并开机，确保整机无外观损伤，主机运行正常无异响无漏电；显示器正常显示且无明显的亮点、黑点（液晶）；音箱正常出声，静音时没有明显的电流声；操作系统（如果有的话）、键盘鼠标、前置I/O接口、光驱、杀毒软件和防火墙等工作正常。



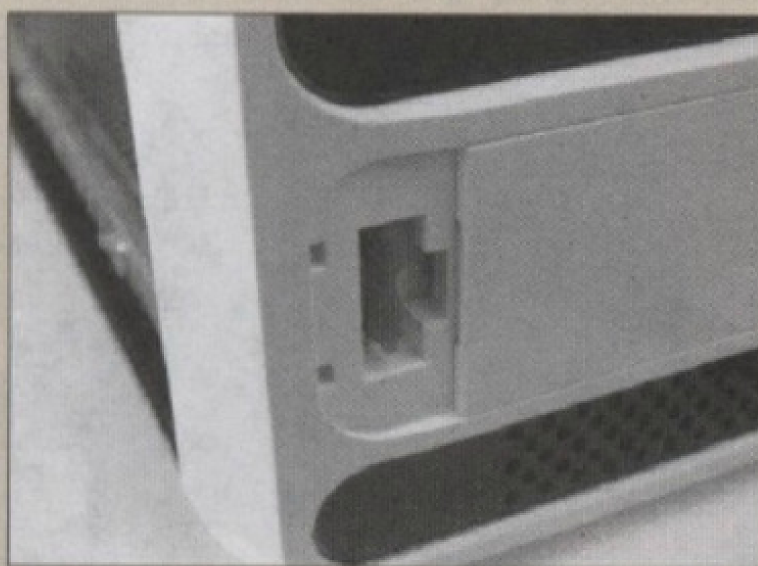
音频高手，健康呵护

——方正卓越K100-1036

厂商名称： 方正科技（Founder）
产品型号： 卓越K100-1036
参考价格： 6199元（标配17英寸液晶显示器）
厂商主页： www.foundertech.com
咨询电话： 800-810-1992

作为国内市场处于前列的PC厂商之一，方正在今年暑期的家用电脑竞争中当然也不能落后。卓越K100是方正新的家用电脑系列，卓越K100-1036是其中的较低端型号之一，但配置并不低：3.06GHz的P4 519是面向OEM市场的64位处理器，未来可安装64位操作系统和应用程序，运算能力会有明显提升，而512MB内存和支持HyperMemory技术的RADEON X300 SE显卡则可胜任一般家庭应用。

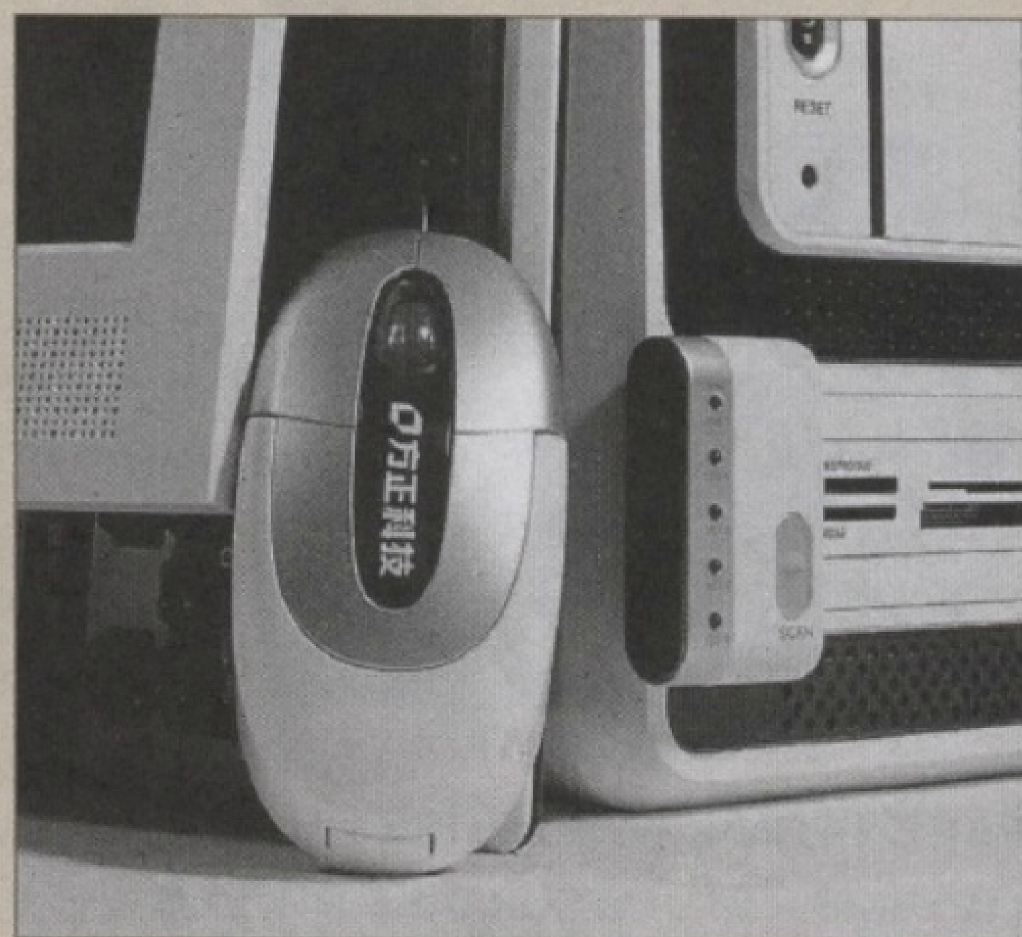
与联想一样，方正也是连续第五年参加我们的暑期品牌家用电脑横评了，而今年的卓越K100让我们眼前一亮：与过去4年方正参测的"方方正正"的机型不同，卓越K100的造型显得相当圆润，它采用黑白色调搭配，稳重中不失活泼。机箱顶部有负离子发生器和机箱提手，前面板的前置接口上配备了推拉式盖板，而在最下部则可连接卓越K100系列特有的无线发射器，用户可使用FM收音设备接收音频信号；机箱底部还有个3.5英寸接口位置，可安装扩展面板或软驱。



安装无线发射器的接口

方正K100-1036的机箱内部简洁紧凑，采用了巨大的CPU散热装置和机箱风扇，开机后风扇全速运转，大约15秒后转速才会降低，进入安静状态。它采用精英915P-M5主板，512MB DDR400内存（256MB×2，组成双通道），PCI-E接口的X300 SE显卡板载128MB缓存，并能通过ATI的HyperMemory技术从系统内存得到空间，总的可用显存达到256MB。

这款电脑采用了成为今年品牌电脑主流的17英寸LCD，从铭牌来看是方正自家的产品，在色彩和对比度方面的表现较一般，但响应速度很好，实际表现至少不亚于12ms的液晶。产品配备的2.0音箱声音还原表现不错，但数码味较明显。我们发现其送测的鼠标与产品资料不符，并没有提供外接U盘。另外，其资料中提到的配套软件和无线音频组件、方正时讯通网络通讯方案等都未随产品送测。



官方照片中内置闪盘的鼠标与FM无线音频发射器

方正K100-1036采用的533MHz外频P4处理器比大部分参测样品都低，但在测试中的表现还算中规中矩，性能并未让人失望。在售后服务方面，方正在电话服务的便捷性和服务质量上表现不错，网络支持则有待提高。



"士力架"：横评如火如荼地进行中，连日奋战让大家都颇感疲惫。正好杂志社给每人发放了3盒士力架夹心巧克力，其广告词为"随时随地添能量"。大家大喜过望，纷纷拆开包装补充能量，效果自然不错。但随着垃圾桶里包装的增多，高含量的糖份逐渐不那么受欢迎，最后连一向以"三碗不过岗"著称的魔之左手也打破了沉默，"不行了，这么多，别理我，送你一盒吧！"望着一堆士力架，我想还是留着做下一个专题时大家一起分享吧。

编辑选择奖 空缺

作为每次横向评测中最重要的奖项，《大众软件》的编辑选择奖一直是授予那些总评得分较高，结合性能、外观、易用性、售后服务和价格等多方面因素综合考虑，最值得向读者推荐的产品。从最终评分结果看，今年参测的各品牌家用电脑在配置方面相差不远，功能和易用性各具特色，技术支持和售后服务水平也大都处于同一水准；唯一一款在总分上明显高出一筹的惠普a1070cl，由于样机是配备液晶的型号，价格上比其他参测产品高出一大截，并不适合向主流家用机型的目标用户推荐。因此，继2003年的品牌家用电脑横评之后，今年我们再次空出了这个奖项，希望明年的参测产品能有更出色的表现。

最佳性价比 空缺

我们的品牌家用电脑横评一向强调对软硬件与易用性的综合考察。本来在6000元的价位上，宣称全系列配备Windows XP系统清华同方的真爱T系列总评成绩相当不错，有希望获得这个称号；但经过与厂商沟通，我们确认参测的真爱T8170（报价5999元的型号）并未预装Windows XP系统，从而大大影响了其总分，对此我们表示遗憾。

最佳性能 惠普Pavilion a1070cl



惠普a1070cl拥有强大、均衡的性能表现，配置合理，让消费者能轻松体验包括主流游戏在内的各类应用，在易用性、技术支持售后服务等方面也给我们留下深刻印象。当然，由于要取得这样的平衡，它的售价相对较高。需要说明的是，在惠普提供的资料中，标配17英寸纯平显示器的a1070cl的售价为6699元，对那些不介意显示器体积和重量的用户来说，CRT显示器的配置更划算一些。

最佳外观及易用性 联想锋行K6030A

近几年来，消费类电子产品的易用性得到越来越多的重视，人性化成为设计、评估产品的重点之一。参测的联想锋行K6030A样机在外观上有着炫酷的视觉效果，并提供了完整的附件，模式转换旋钮、热插拔硬盘模块、侧翻门式机箱等设计，使得其易用性大大增强。

参测产品性能测试成绩表

产品型号/测试项目	CC Wintone 2004得分	Business Winstone 2004得分	DOOM3 (fps)	Half-Life2 (fps)	大航海时代Online (fps)
惠普u1127cl	20.6	17.8	13.3	33.43	320
惠普a1070cl	28.3	21.2	50.40	60.74	496
戴尔Dimension 5100	26.1	20	13.4	25.68	336
联想家悦D3000A	20.9	18.7	8.9	19.99*	172
联想锋行K6030A	22.3	19.5	16.1	31.59	440
方正卓越K100-1036	28.2	19.9	12.6	28.36	318
清华同方真爱T8170	23.5	18.2	12.7	28.10	318

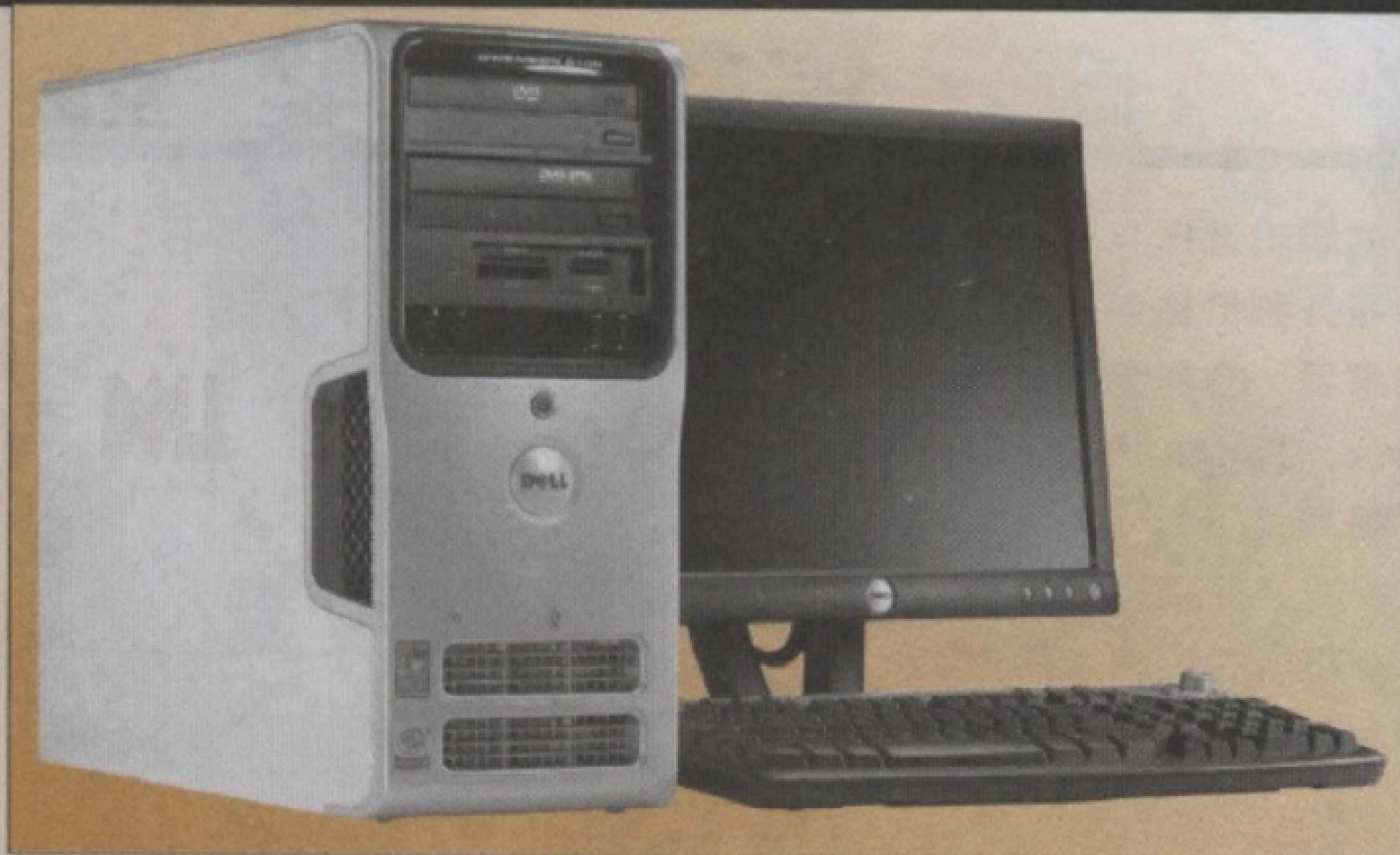
注：所有性能测试项目的得分都是越高越好；每个项目的最高得分用黄色标出，下同。除家悦D3000A的Half-Life2成绩采用NVIDIA 66.93公版驱动外，其余项目均用最新驱动。

参测产品项目得分一览表

产品型号/评分项目	参考价格(元)	硬件配置与性能（10分，权重1.4）基础配置(5)	图形及整机性能(3.5)	显示器(1.5)	音箱(0.5)	单项合计	外观及易用性及特色功能（10分，权重1.2）外观(2)	易用性(5)	特色功能(3)	单项合计	操作系统与附加软件（10分，权重0.6）操作系统(6)	附加软件(4)	单项合计	技术支持和售后服务（10分，权重0.8）电话服务(4)	网站服务(2)	E-mail支持(1)	保修(3)	单项合计	加权总分 满分40	最终得分（总分/4）
惠普u1127cl	6399	3.55	2.30	0.82	0.38	7.05	1.79	2.00	1.00	4.79	0.00	3.00	3.00	3.80	2.00	0.90	3.00	9.70	25.18	6.29
惠普a1070cl	8499	3.80	3.50	0.82	0.38	8.50	1.79	2.50	1.00	5.29	0.00	3.00	3.00	3.80	2.00	0.90	3.00	9.70	27.81	6.95
戴尔Dimension5100	6676	4.20	2.92	0.79	0.00	/	1.62	1.40	0.00	/	0.00	0.00	/	2.80	1.98	0.90	2.00	/	/	/
联想家悦D3000A	5999	3.35	2.04	0.84	0.37	6.60	1.55	3.30	0.00	4.85	0.00	0.00	0.00	3.30	1.00	0.80	2.50	7.60	21.14	5.29
联想锋行K6030A	6999	3.25	2.57	0.84	0.45	7.11	1.65	3.90	2.00	7.55	0.00	1.00	1.00	3.20	1.00	0.80	2.50	7.50	25.61	6.40
方正卓越K100-1036	6199	3.70	2.60	0.80	0.35	7.45	1.60	2.60	1.50	5.70	0.00	0.00	0.00	3.50	1.35	0.00	2.50	7.35	23.15	5.79
清华同方真爱T8170	5999	3.50	2.37	0.70	0.00	6.57	1.45	2.60	1.00	5.05	0.00	1.00	1.00	2.90	0.50	0.60	2.50	6.50	21.06	5.26

注1：各子项目单项后括号内数字为该项的满分；由于各大项加权满分之和为40分，"加权后总分/4"表示总评得分以十分制表示。

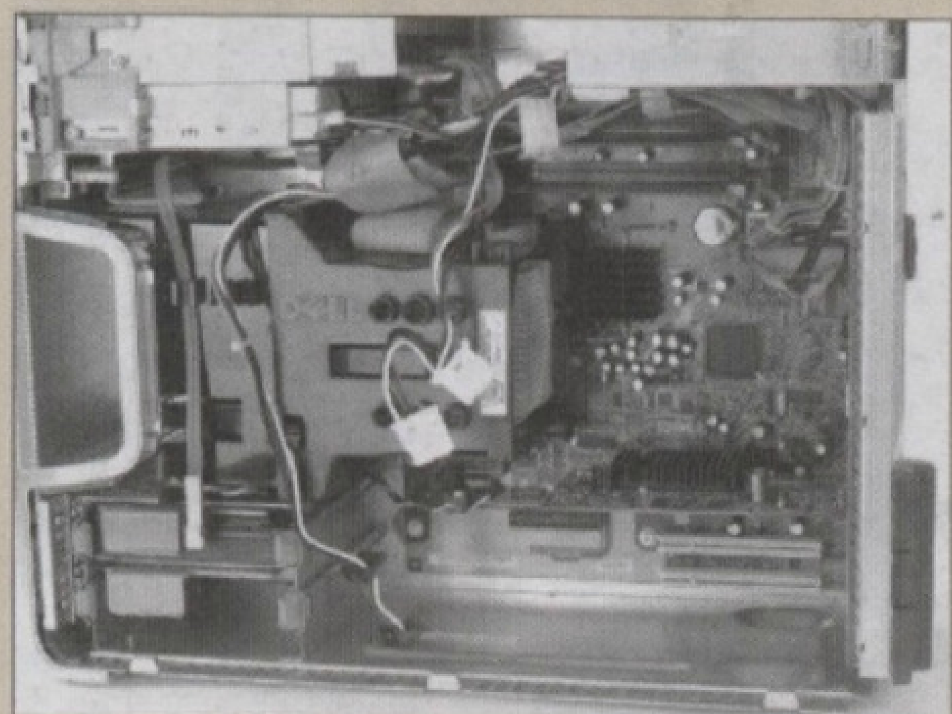
注2：由于戴尔送测的Dimension 5100系列的配置很灵活（上表价格不含显示器），工程样机附件与文档也很欠缺，无法代表该系列实际零售产品的综合水准，因此只给出单项评分作为参考。



全新BTX结构的影音处理大师
——戴尔Dimension 5100

厂商名称： 戴尔（DELL）
产品型号： Dimension 5100
参考价格： 6676元
厂商主页： www.dell.com.cn
咨询电话： 800-858-2780

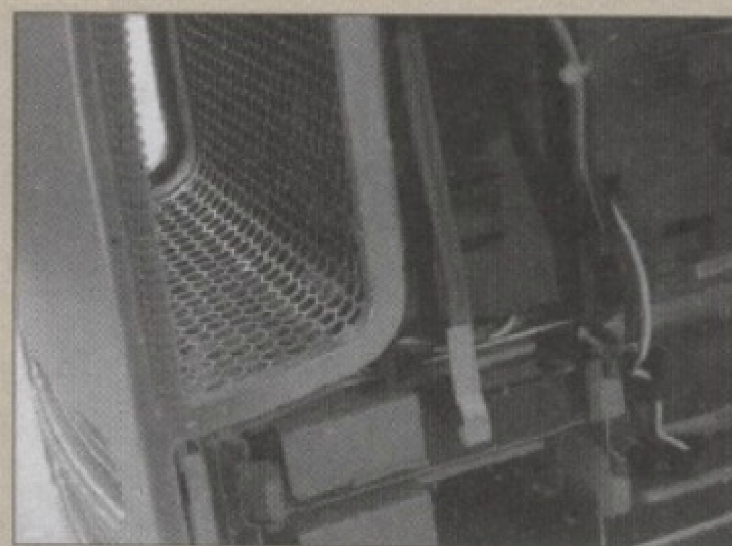
采用直销战略的戴尔在PC产品配置上有着很大自由度，这也是其产品最大的特点，对有着DIY情节的消费者来说，它兼顾了DIY的优点及品牌电脑的售前售后优势。这次戴尔送测的Dimension 5100系列是刚发布的最新款家用机型，最大特点是采用了全新的BTX结构。当然，其配置是很灵活的，尽管样机配置和价格较高（上面的报价不含显示器），但该系列的起价为5599元，用户可根据需求选择配置。



BTX结构的机箱内部，和我们熟悉的ATX有较大差异

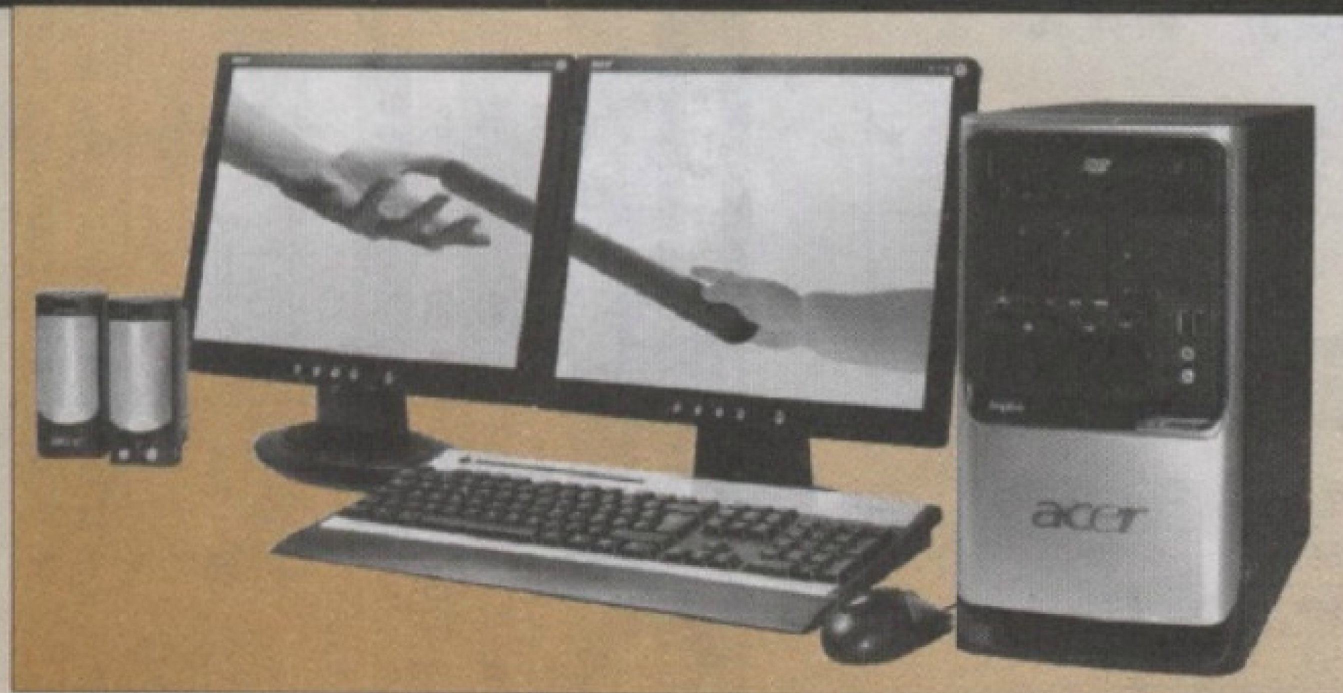
Dimension 5100的前面板中部向内凹陷（机箱前面板后的金属部位）以利于通风，机箱内部对应位置安装有风扇吸入冷空气；该风扇转速相当低，整机静音效果非常好。由于采用了Micro-BTX主板，其内部布局相当清晰紧凑。样机除了前置音频和USB外，并没有提供读卡器之类的时尚玩意儿，也是送测产品中唯一一款没有搭配多媒体音箱的产品。

戴尔Dimension 5100样机配备的945G主板、1GB DDR2 533内存和DVD-ROM+Combo双光驱显得很强悍；戴尔的官方资料显示该系列电脑标配Windows XP Home版操作系统（但样机并未提供）。Dimension 5100的性能成绩处于中上水平，这是一款适合多媒体后期处理的产品，强大的处理器和先进的系统构架让用户可轻松应对音/视频的编辑、加工，符合数字影音爱好者的需求，不过对游戏玩家来说，它配置的RADEON X300 SE显卡并不足以应付类似DOOM3之类的复杂3D游戏。



特别的风道设计

需要特别说明的是，由于Dimension 5100是戴尔刚发布的机型，送测工程样机的配置与零售产品有差异（特别是显示器、键盘鼠标等外设，题头为官方图），附件与文档也较为欠缺，因此我们认为其这次的综合评分并不代表该系列的最佳水平。在本次横评的售后服务测试中，戴尔的电话支持系统（800免费电话）显得较为复杂，且接通率不高。



Acer Aspire T650

厂商名称： Acer　**产品型号：** Aspire T650
参考价格： 6099元　**厂商主页：** www.acer.com.cn
咨询电话： 010-68472323

由于Acer刚推出的Aspire T650系列在我们专题完稿前一天才能提供样机，而我们横评的评分项目繁多，因此不及对它进行详细评分。其主要特点为：采用64位超线程技术的Intel P4 516处理器，256MB DDR2内存，Combo光驱，80GB SATA硬盘、千兆以太网卡，17英寸液晶显示器，并提供了特色的双屏显示功能（需特定的硬件及软件支持）；全国50个重点城市48小时完修服务。对这款机型感兴趣的读者请关注近期“新品初评”栏目。

参测品牌家用电脑售后服务调查

与往年一样，我们在横评进行的同时，针对参测厂商，以普通用户的名义开展了详细的售后服务调查。作为最常用的咨询和支持方式，今年所有厂商都提供了800免费电话，但有些厂商的售前咨询为免费电话，而售后服务却是普通号码，让人不禁想起许多商场里上楼有自动扶梯，下楼只有楼梯的情况。清华同方的服务电话则根据用户来电区域，为其提供地区服务电话，要求用户转而拨打这些号码。

大部分厂商的电话服务时间比较长，在周末也可打通，除了DELL外，服务电话的接通率都相当高。在今年的电话服务调查中，厂商的服务人员态度都很好，问题回答较为准确，不过惠普对性能方面的含糊说法和DELL个别服务人员的态度则让人有些失望。大部分厂商都使用了产品序列号的数据库，联想等厂商甚至绑定了用户数据库，易于查询和提供有针对性的服务；但麻烦的是为得到服务，用户要提供较长的SN号码，且号码标注位置往往在机箱背面和包装箱等位置，查找和报告并不方便（特别是对于一些普通话有口音的用户）。

在网站调查中，基本上所有厂商都提供了详略不等的产品配置介绍，但方正网站上却没有送测的K100-1036产品资料，可能是因为产品太新。网站上都提供了软件下载服务，但实现方式不同，如清华同方直接针对板卡型号提供驱动的方式，让只知主机而不了解其具体配置的普通用户很难下手。在FAQ（常见问题解答）页面中，国内品牌大都有类似的功能页面，但让人吃惊的是方正和清华同方网站上的最新FAQ页面竟然还是二年前的内容，没有2005甚至是2004年的更新。

在网站论坛方面，DELL和惠普公司做得更好，其用户论坛易于进入，且人气还算不错，只是回答我们问题的似乎是网友而非其工程师（也可能是工程师的ID但未明示）；在国内品牌厂商的网站上虽然可找到用户俱乐部和论坛等链接，但似乎是面向高级用户（例如方正和同方同时还有服务器等产品），或必须使用产品序列号注册，大部分我们不得其门而入。

大部分厂商在保修方面沿用了国家的三包标准，惠普和DELL提供了购买服务的选择（如惠普的加99元送3年金牌上门服务），但其基础保修时间并没有国内品牌长。在我们的电话咨询中，所有参测厂商都表示现在已允许用户打开机箱自行升级（且大部分厂商还在特约维修点提供升级服务），同时对出厂原装配件继续保修；DELL在电话咨询中提醒用户注意电源问题，升级时不要超过电源承载能力。

厂商与机型	联想 锋行K6030A/家悦D3000A	方正 卓越K100-1036	清华同方 真爱T8170	惠普 Pavilion U1127cl/10700l	DELL Dimension 5100
1.电话服务（号码）	售前和保修800-810-8888，技术支持010-82879500	售前咨询800-810-1992，售后服务010-82612299	800-810-5546	售后技术支持800-820-6616，售前咨询热线：800-820-2255，用户意见处理：800-810-0039	800-858-2969
接通情况	较好	较好	拨通后被要求拨打当地服务电话	容易接通，但较忙，接通后需要等待	不易接通
回答情况	态度很好，回答问题较准确，但个别服务人员对女客户显得过于热情	态度较好，回答问题准确	态度较好，回答问题较准确	态度较好，但在性能等方面的问题比较含糊	不回答除硬件配置外的其他问题
2.网站服务（网址）	www.lenovo.com.cn	www.founderpc.com	www.tongfangpc.com	www.hp.com.cn	www.dell.com.cn
A.产品介绍	较详细	较详细	一般	很详细	很简单，但可通过定制配置来了解，对一般用户而言有些麻烦
B.网站驱动下载、文档	有	有，通过产品序号搜索所需软件	根据主板显卡等分类，不便查询	有	有
C.FAQ界面	有	有，但已很久未更新	有，内容过于陈旧	有	有
D.论坛	无	有VIP论坛	有会员俱乐部	有，半小时内得到回应	答复很快
3.E-mail支持（邮箱）	网站注册；需下载插件，从页面发送	service@foundertech.com	postmaster@thtfpc.com	在网页上发送	在其论坛中找到的支持信箱
回信情况	2小时内	3个工作日内未回信	3个工作日内未回信	3小时内	1个工作日内
保修时间	三包标准	三包标准	三包标准	3年部分保修，无现场服务，可购买服务	1年保修，可购买服务

测试花絮

尼康D70→佳能350D： 关心咱们杂志的读者朋友，是否还记得去年做品牌机横评时，别理我同志购买了一台D70的小插曲呢。时隔一年，D70换成了350D，“跳槽”需要勇气，但理由很简单：用途不同，两家光学大厂的产品各有特色，并不能说哪个更“强”。这不禁让人想起一个传统争论——DIY vs 品牌机，其中的道理何尝不是这样呢，不同的用途不同的选择，随着消费理念的成熟及市场的透明化，这一争论相信逐渐会被理性的选择所替代。

横向评测总结

根据著名IT行业市场咨询机构IDC在2005年7月18日发布的调查数据，2005年第2季度全球PC出货量达4657万台（去年同期为3994万台），同比增长16.6%（Gartner提供的数据则是14.8%），高于5月份预期的12.3%，成为最近5年来增长率最高的季度。最新的全球PC厂商TOP5排名为：戴尔（19.3%）、惠普（15.6%）、联想（包括已收购的IBM PC部门，7.6%）、宏焙（4.4%）、富士通-西门子（3.7%）。业界老大戴尔拉开了与惠普之间的距离，前者的季度增长率为23.7%，后者为16.3%。联想虽进军三甲，但与前两强的差距仍非常大。同样基于IDC提供的数据，2004年第四季度联想PC市场占有量为2.7%（排第六），IBM为4.2%（当时排第三）。

本次品牌家用电脑横向评测集中了全球前三强和中国内地市场前三强PC厂商的7款热销产品，可谓强者云集，它们体现了品牌电脑在技术、市场方面的一些明显变化。如果说在我们2004年的横评专题中，第一款应用Athlon 64 3000+处理器的惠普Pavilion a536cl曾令人眼前一亮的话，2005年7款送测样机齐刷刷的64位CPU就足够让我们跌碎眼镜了，要知道Intel发布64位PC处理器不过才4个月，而微软64位桌面系统到我们截稿时还未发布中文版！另一方面，2004年横评中采用AMD处理器的品牌机只有1款，而2005年增加到3款。成本相对较低的AMD系统获得了芯片组厂商和PC厂商的大力支持，加上64位市场的先行优势，AMD在品牌PC领域可谓高歌猛进。“64位+液晶”是今夏的硬件流行色，另一个主角——17英寸液晶显示器也彻底攻占了所有参测型号，看来CRT显示器只能在最低端市场留守了。LCD抢滩、AMD崛起、64位硬件普及的现象再次说明，市场上没有神话，只有永恒的利润和需求。

参测样机的价位与去年相比平均低了1000元以上，虽然从配置来看还略有上升，但控制成本的倾向仍比较明显：虽在64位、液晶显示器等“原则性”台面问题上毫不含糊，但所有机型均未预装图形界面操作系统也令人遗憾；所有样机不约而同地取消了Modem，宽带网络在中国虽然迅速普及，但此举对大批仍未用上宽带网的用户多少有些不便；千兆与无线网的应用已兴起，然而送测样机均未配备相应网卡；数码时代，IEEE 1394接口、读卡器、音箱、多功能光驱的需求在不断增加，但参测机型均有不同程度的短缺。这些现象表明，PC厂商都在想尽一切办法控制产品成本，上到几百元的OEM Windows，下到几十元的Modem的“省略”其实都是PC降价的铺路石。PC价位还能降到什么程度？这是个问题。



产品配置方面，送测样机普遍不够均衡：只有256MB内存、只配备RADEON X300 SE显卡等情况比比皆是。微软已停止对Windows 2000的维护，用256MB内存跑Windows XP SP2非常勉强；X300 SE玩DOOM3这类游戏的速度不比幻灯片快多少。当然，将追求配置均衡的DIY理念强加给品牌家用电脑有失公允，毕竟用户对PC的需求是多元化的，在整体预算有限的情况下追求均衡的结果只能是降低整体配置或品质。采用PCI-E总线架构的机型达到6款，不过内存、扩展槽等仍在沿用PCI总线的规格。现阶段由于周边设备的配合还不到位，PCI-E总线仍没有体现出它应有的优势。虽然送测机型全部配备液晶显示器，但我们特别向用户提示，如果预算较紧张又想获得较高的整体配置，不妨在选购时考虑将液晶换成CRT显示器（许多厂商都提供这种选择），效果不会差且可节省1500元左右的成本。

戴尔去年送测的Dimension 4700采用PCI-E系统总线、Intel 915G+ICH6南北桥、LGA775针脚的Prescott处理器、DDR2 400内存、RADEON X300和串行ATA硬盘，集PC先进的技术、设备于一身，令人大开眼界。今年送测的Dimension 5100同样颇具先锋韵味，它在继承了4700所有技术的基础上加入了64位运算，并率先采用了BTX结构。

由于都是大厂产品，测试进行得相当顺利，但也有个别机型出现过软硬件问题。代表整体性能的CC Winstone 2004、Business Winstone 2004测试成绩与去年相比几乎没有进步，后者的成绩还略有下降。对3D性能要求最高的DOOM3项目，只有配备GeForce 6600显卡的惠普a1070cl达到60fps，其他产品均未达到20fps。参测产品标配的LCD显示器的表现令人较满意，独立音箱也给我们留下了深刻印象。由于本次横评中没有一款机型的总体表现与性价比明显高出一筹，因此今年我们空出了这两个奖项，希望明年参测的品牌家用电脑能有更出色的表现。

附：参测品牌家用电脑规格总览表

厂商	惠普（HP）	惠普（HP）	联想（Lenovo）	联想（Lenovo）	清华同方	方正科技	戴尔（DELL）
产品型号	Pavilion U1127 CL	Pavilion a1070cl	锋行K6030A	家悦D3000A	真爱T8170	卓越K100-1036	Dimension 5100
参考价格	6399元	8499元	6999元	5999元	5999元	6199元	6676元
售后服务电话	800-820-6616	800-820-6616	800-810-8888	800-810-8888	800-810-5546	010-82612299	800-858-2780
厂商网址	www.hp.com.cn	www.hp.com.cn	www.lenovo.com.cn	www.lenovo.com.cn	www.tongfangpc.com	www.foundertech.c-om	www.dell.com.cn
处理器							
厂商	Intel	AMD	AMD	AMD	Intel	Intel	Intel
型号	Celeron D 341	Athlon 64 3200+	Athlon 64 3000+	Athlon 64 2800+	P4 516	P4 519K	P4 530J
频率（GHz）	2.93	2.0	1.8	1.8	2.93	3.06	3.0
主板							
制造商	华硕	微星	微星	微星	华硕	精英	戴尔
型号	PTGD1-LA	MS-7093	MS-7239	MS-7102	P5SD1-TM	915P-M5	E187242 F2
芯片组	Intel 915P/ICH6	ATI RS480/SB400	VIA K8T890M/VT8237R	VIA K8M800/VT8237R	SiS649/SiS965L	Intel 915P/ICH6	Intel 945G/ICH7
内存							
制造商	现代	现代	美光	现代	Sincere	美光	不详
类型	DDR400	DDR400	DDR400	DDR400	DDR333	DDR400	DDR2 533
容量（MB）	256	256X2	256	256	256X2	256X2	512X2
硬盘							
制造商	西部数据	希捷	希捷	迈拓	西部数据	西部数据	迈拓
型号	WD800JD	ST380013AS	ST380011AS	6Y080L0	WD800BB	WD800JD	6Y160M0
容量（GB）	80	80	80	80	80	80	160
转速（r/m）	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200
缓存（MB）	8	8	2	2	2	8	8
类型	串行ATA	串行ATA	串行ATA	并行ATA	并行ATA	串行ATA	串行ATA
显示							
显示芯片	ATI X300 SE	NVIDIA GeForce6600	NVIDIA GeForce6200 TC	NVIDIA GeForce5200	ATI X300 SE	ATI X300 SE	ATI X300 SE
显存容量（MB）	128	256	128（共享）	128	128	256	128
显示器类型	17英寸LCD	17英寸LCD	17英寸LCD	17英寸LCD	17英寸LCD	17英寸LCD	17英寸LCD*
多媒体							
声卡Codec	ALC880	ALC658	ALC655	ALC655	ALC655	ALC655	SIGMATL T48E-CA2
音箱	显示器集成	显示器集成	2.0木质	2.0塑料	无	2.0塑料	无
电视卡	无	无	无	无	无	无	无
读卡器	9合1	9合1	9合1	无	无	无	无
光驱	Combo	Combo	16X DVD	16X DVD	16X DVD	16X DVD	16X DVD+Combo
网络							
Modem	无	无	无	无	无	无	无
网卡	Realtek RTL8101L	RTL8100C	RTL8100C	VIA VT6103	RTL8100C	RTL8100C	Intel 82562GT
网卡类型	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb
无线网卡	无	无	无	无	无	无	无
插槽和接口							
PCI总数/空余	3/3	3/3	3/2	3/3	3/3	3/3	2/2
显卡接口	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16	AGP 8X	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16
COM（串口）	0	0	1	1	1	1	0
LPT（并口）	1	1	1	1	1	1	0
USB总数/前置	5/1	5/1	6/2	6/2	6/2	6/2	7/2
IEEE 1394总数/前置	1/0	1/0	1/1	0	0	1/0	0
S-Video输出	1	1	1	1	1	1	1
AV输出	1	0	0	0	0	0	0
DVI输出	0	1	0	0	0	0	1
其他							
键盘接口	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	USB
快捷键	有	有	有	有	有	有	无
鼠标接口	PS/2	PS/2	USB	USB	USB	USB	USB
预装系统	Free DOS	Free DOS	DOS	DOS	无	不详	无*
系统安装盘	无	无	无	无	无	无	无*
系统恢复盘	无	无	无	无	无	无	无
其他主要附件	升级与维修指南、三包卡、服务与支持指南、电源线、显示器信号线	升级与维修指南、三包卡、服务与支持指南、电源线、显示器信号线、电子文档	使用手册、升级与维修指南、驱动光盘、三包卡、合格证、服务与支持指南、产品信息指南、系统安装盘与恢复盘、质保证书、电源线、显示器信号线、杀毒软件中心4.0光盘	使用手册、升级与维修指南、驱动光盘、三包卡、合格证、服务与支持指南、产品信息指南、系统安装与恢复盘、质保证书、电源线、显示器信号线	使用手册、驱动光盘、三包卡、合格证、服务与支持指南、质保证书、电源线、显示器信号线、PC急救中心光盘	驱动光盘、电源线、显示器信号线	电源线

注：上表所列产品配置、规格、附件均以送测样机为准。DELL样机报价不含显示器，含WinXP SP2中文版及安装盘（但样机未提供）。

问题交流

编者按：最近一段时间，读者来信很多问到"为什么电脑运行不稳定？""玩游戏时为什么突然跳出？"等，其实这并不一定是你的电脑出了什么大毛病，也许只是散热不太好，对于电脑散热的问题大家要重视一下。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 风景不好问：我打算买一款低价本本，但听说这类本本的**散热**不是太好，会影响产品的使用寿命，请问有什么办法可解决？另外请问笔记本电脑散热设计有什么特点呢？

答：限于成本，这类低价本本在散热上的确存在一些问题。但只要使用时多加注意就不会对产品寿命产生什么影响。比如避免在床上使用、气温高时在机身下部垫上东西、加强空气流通等，当然使用专门的笔记本散热器，将获得更好的散热效果。正常情况下，其实我们不用过多考虑本本的寿命问题，大多数笔记本通常不是用坏的，而是几年后配置过时就淘汰了。

本本选购的确不能光看配置和外观，散热性能好坏也非常重要，主要是对使用舒适度和稳定性有较大影响。比如IBM笔记本散热就设计得很好，CPU安排在靠近机身边缘，这样可用很短的散热距离就把热量排出机身，因此散热器可做得小而轻，风扇声音也可很小。

四川　龚胜

读者 新手菜鸟问：我想问一个关于**硬盘分区**方面的问题，现在硬盘容量越来越大，随便装台电脑，80G硬盘已是最低配置了。硬盘大了，我们应该如何进行分区比较合理呢？

答：以80G的硬盘为例，我给出一种配置方法供大家参考，可考虑把硬盘分成4个分区，第1个分区不要太大，大约有10G的空间就可以了，以后几个分区推荐按10G、30G、30G大概的比例来分。C盘的空间，只要能满足我们安装WinXP系统、Office等常用软件即可，同时要注意预留1G以上的临时空间，C盘上注意不要放个人的重要文件，安装完自己所需的常用软件，等系统调整稳定后，做一个Ghost备份到其他分区，一旦有问题就很容易恢复了。D盘留10G左右，可用来存储一些经常变动或更新的文件以及相关软件，如我的文档、邮件收发程序、聊天程序等。后面两个分区就可分别用于存储一些不经常变动的资料，如电影文件、数码照片、MP3歌曲、系统备份文件等。

四川　龚胜

读者 VB32问：我的电脑使用**闪龙CPU**，配套的主板均支持S2K总线分离技术，有资料说，该技术可让CPU和芯片组在操作系统空闲时自动断开，使CPU进入低功耗状态，温度降低，但我感觉CPU发热依然很大，请问原因何在？如何解决呢？

答：要打开S2K，需CPU、BIOS和主板芯片组、操作系统全都支持才行。目前AMD主流CPU和配套主板芯片组都支持该技术，但要获得更好的降温效果，还需正确设置及使用。我们应安装一款由NGO开发制作的S2K

客座专家 fly

《侠盗猎车手——圣安地列斯》问题集

问：有个任务，是遥控飞机炸送货的任务，不知大家有没有遇过燃料不够和很难瞄准的问题，我试了很多次都无法完成任务，请大家帮忙。

答：一般来说，这个任务是有些难度，如果一次炸失败，极有可能就会燃料不够，需要找些窍门。其实要炸的目标都移动得挺慢的(未受到攻击前)，可先飞到他们的前方，降落在地上（千万不要自爆喔），枪口对准来的方向守株待兔吧，一来到就狂打，既省油又易瞄；如果离目标很远的话，可先飞高，再滑行过去，就能省下不少油。

问：Big Smoke任务中有一关是机车追火车杀人，总是完不成，这可怎么办？

答：这个任务虽然是游戏开始不久的任务，不过确实有一定的难度，要成功有大半要靠运气，因为开枪的不是CJ，而是Big Smoke那个废物，就算你机车驾得再好，若是Big Smoke没射中火车上的人一样没用。要过这关的方法是，让你自己与火车之间保持一点距离，不要太靠近火车，不然会打到火车而打不到人。火车第一次进山洞的后半段会加速，再加上后面上斜坡不是很好打到，所以在出第一个山洞前还没打死就很难完成任务了。

客座专家 龚胜 苏旅

补丁软件，在使用该补丁前要先在BIOS里将"CPU Disconnect Function""CPU Thermal-Throttling""FSB Spread Spectrum"和"FSB Spread Spectrum"全设成"Disabled"，安装后会在系统中出现一个名为"S2KNGO"的硬件设备，就能配合硬件充分发挥S2K的作用了。

四川　龚胜

读者 电火花问：看网页时，屏幕的滚动条自动翻滚是怎么回事？还有就是播放时视频画面跳动得很厉害，这是怎么搞的？此外DVD刻录机刻DVD盘能像CD-R一样续刻吗？

答：滚动条自动翻滚的原因有几点：1.鼠标的滚轮出现了故障，建议用替换法进行测试后再决定。2.某些网页加入了JavaScript代码，会在打开网页时自动进行翻滚操作。3.病毒的干扰，建议用杀毒软件查杀一番。

播放视频出现问题，首先检查播放的视频光盘是否完好无明显划痕，否则很容易出现播放困难的问题，如果DVD光驱老化，也会出现类似现象。如果是保存在硬盘上的视频文件，建议你查看一下是否为该视频文件的问题。此外，你也要考虑Windows操作系统及播放软件本身的设置。1.看Windows操作系统中DVD光驱是否打开了直接内存访问（DMA）功能，具体设置是在Windows设备管理器中打开DVD光驱的属性，将DMA选项确认即可，这样DVD光驱的读取效率会大大提高。2.注意此时是否执行了其他视频程序，因为有些程序使用了视频覆盖图（Overlay）功能，在播放时可能会干扰正常视频的播放。3.查看桌面色彩的位数和屏幕分辨率设置，如果电脑硬件配置较低，降低这些参数可能解决问题，或试着重新启动电脑也许都有助于问题的解决。

CD和DVD光盘都有续刻的能力，关键是看刻录软件（比如新版Nero Burning Rom 6）和操作系统（比如Windows XP）的支持，而且需要有较新一点的光驱才支持续刻的光盘，而一些型号较老的光驱是不能读取的。而且光盘续刻最好也只在一个刻录软件中实现（并且还要正确地找到最后一次刻录扇区的地址），有时候两个不同刻录软件的混用造成刻录文件的混乱而导致无法读取。

湖南　苏旅

读者 柠檬黄问：我想和楼上楼下的邻居共享宽带上网，请问这种有线联网的距离有什么限制？如果采用无线连接的办法呢？还有就是我电脑上的一款软件总是在提示"xxx.xxx.xxx.xx试图连接本机的135端口，TCP标志：S，该操作被拒绝。"这是怎么回事？

答：端口是电脑和外部网络相连的逻辑接口，提示某IP地址试图连接本机某端口是因为电脑上安装的网络防火墙在正常工作的情况下会对试图连接本机端口的入侵行为作出反应并给出提示。如有人使用一些扫描工具对网络主机的端口扫描时，本地网络防火墙就会时常给出这种提示，这是很正常的，你只要保证网络防火墙防护等级设为正常就不用去理睬了。如果放心不下，你可在Windows的网络属性中卸载一些不必要的协议（如NETBEUI协议）。对于不需要提供文件和打印共享的主机，还可将绑定在TCP/IP协议的NETBIOS（网络基本输入输出系统）给关闭，避免针对NETBIOS的攻击。

共享宽带上网和普通局域网联机一样，每台电脑之间都会有连线距离的限制，根据用户使用的不同网络设备连线距离也会有所不同。以2台普通工作的电脑为例，如果使用普通的5类线和10MB/100MB自适应网卡联机，它们之间的距离一般要在100米以内。如果使用集线器（或交换机）等中转设备联机，那么电脑和中转设

《魔兽世界》问题集补充

问：听说《魔兽世界》最新版里开了战场系统，具体是怎么回事呀，能解释一下吗？

答：战场一共有两处：一处是战歌峡谷，在灰谷和贫瘠之地之间，21～60级的玩家都可以进入，每10级一个档次；另一处是奥特兰克山谷，只有51级以上的玩家可进入。从根本上说战场也是副本的一种形式，只不过普通副本是你所在的一队人对抗怪物，而战场则着重与对立阵营玩家的对抗。不同的战场获胜条件不同，报酬都是比较丰富的。

问：想问问游戏中的声望是怎么回事？原来我只知道游戏中是联盟和部落对抗的，现在多了很多其他阵营和种族，感觉很乱。

答：简单地讲，声望就是某个阵营（种族）对你的接受或对抗程度，联盟和部落始终处在对抗情况下，也就是说联盟玩家无法通过任何行动来提升部落阵营对自己的友好度，反之亦然。

其他阵营的情况相对复杂一些，比如藏宝海湾、银色黎明等阵营，对联盟和部落的玩家起始时都是中立的，还有些阵营比如蛮锤部落，是偏向于联盟的，同部落处在敌对状态。这些阵营的友好度一般可通过做特定的任务或杀死与其对立的其他阵营生物来获得。同一个阵营的关系大致有以下几个阶段：仇恨、敌对、冷淡、中立、友善、尊敬、崇敬、崇拜。同某个阵营的友好度提升会获得一些好处，比如买东西便宜，能买到比较珍稀的物品等。

客座专家 龚胜 苏旅

备之间的距离一般也可保持100米之内。此外采用IEEE 1394火线和USB连线联机则多在5米之内。无线设备的不确定性就很高了，如采用802.11b协议的无线网卡联机，虽然最大理论覆盖距离可达300米，但由于房间阻隔的原因，连接可靠性会大幅下降，作为楼上楼下用户在中间有很多障碍物的情况下使用则基本不会稳定工作。如采用蓝牙适配器联机，则有效传输距离一般在10米之内（一些声称超过10米距离的多不可靠），而红外线适配器联机传输距离更少，现在已基本不作为联机使用。

湖南 苏旅

读者 金芮问：最近电脑出了问题，我的**软驱**工作不正常了。一打开A盘就提示要求格式化，请问这是怎么回事？如果我今后只用**U盘**而不要软驱，会有什么问题么？

答：很多用户家的电脑虽然安装了软驱，但使用频率却很低，长期闲置易导致软驱故障。首先，看看你软驱中使用的软盘是否正常，一些因发霉受潮而损坏的软盘放在软驱中自然不能被识别。此外，新的未格式化软盘也有这种问题出现。如果软驱磁头不干净，可使用一些相应的软驱清洗盘（Cleaning Disk）来清洗一番。当然，你也可检查一下软驱在Windows下的驱动程序是否安装正常，主板CMOS设置中软驱类型参数是否设置正常。一般在常规设置（Standard Setup）中将“Floppy A”设置为1.44MB，而将磁盘的“Mode3”模式关闭。如果确认软驱已损坏，那么也不要紧，U盘完全可取代其作为移动存储的工具，U盘的使用效率不但大于软盘，而且可靠性更佳。如果需要引导DOS操作系统，既可用Windows 98之类的启动光盘引导启动，也可用带DOS操作系统启动功能的U盘引导启动，不过前提是在主板CMOS中设置好优先启动方式为CD-ROM或USB Disk。如果用户保存大量的软盘需要读取，则最好通过第三方带有软驱PC将其及时备份到U盘及刻录光盘上，这样更为保险一些。

湖南 苏旅

读者 光明神问：我下载了一个**AVI文件**，文件属性显示有600MB，但**我的播放器播放不了**。请问用什么播放器能打开呢？我试了好几个视频播放器都放不了。还有就是2个月前刚买了一个SATA硬盘，发现速度很快，但是噪声也大，嘎吱嘎吱的，为什么硬盘的声音会大？我以前的那个IDE硬盘就很安静啊。

答：首先确认一下你所下载的AVI是否为完整的文件，如果文件本身有问题，自然是任何媒体播放器都不能播放的。此外，AVI文件不一定就是传统的微软Video视频文件，它也有可能是DivX或Xvid等MPEG-4格式的视频文件，一般的媒体播放器如Windows Media Player也是无法播放的，建议你及时安装Media Player Classic、DivX Player之类的媒体播放软件测试一下。至于硬盘的噪声麻烦，不能排除是硬盘本身出现了坏道而导致的质量问题，你可用Norton Disk Doctor或Scandisk之类的磁盘检测软件扫描一下硬盘表面。此外，一些品牌的特定型号SATA硬盘本身有着噪声过大的“缺点”，再加上出厂时关闭了本该默认开启的噪声管理模式，这在硬盘转速越来越快，传输率越来越高的今天而言更是较为突出的问题了。你可使用Perfect Disk、Defrag之类的硬盘整理软件试着整理一下硬盘碎片，看看是否有助于解决问题。最后还要注意一下系统的内存是否够用，如果内存容量较低，读取数据时自然就需要频繁使用硬盘作为缓存，这时硬盘就开始全速甚至超负荷工作，噪声自然也就增大了。

湖南 苏旅

问：现在每个职业都有了自己的套装，能不能简单介绍一下？

答：各职业的套装名称如下——猎人套装：驭兽者；圣骑士套装：光铸；战士套装：勇气；法师套装：博学者；牧师套装：虔诚；术士套装：鬼雾；德鲁伊套装：野性之心；盗贼套装：迅影；萨满的套装：元素。法术系职业或战斗系职业的套装并不是不能混穿，但在拾取装备时还是要注意，比如掉了虔诚套装的某一件，对于法师和术士也比较好用。如果有牧师玩家，应该牧师玩家优先。

每个套装都是腰带、鞋子、护腕、头盔、手套、胸甲、裤子、护肩8件，分别在黑石塔、通灵学院、斯坦索姆等高级副本中可打到，不过有些是固定掉落，有些是随机掉落，而且其中部分装备不是拾取绑定的。

同时拥有套装中的3件装备以上，就可得到套装的附加属性。拥有的件数越多，附加属性也越好。

问：客户端升级到1.5.2，到底有什么改变呀？

答：改动还是很大的，具体请到官方网站上看升级说明文档，各种小的改动就不说了，下面就对玩家影响比较大的改动说一下。

增加了战场系统，战场是获得声望值和高级装备的好地方；很多职业的法术和技能作出了调整，有些职业有所加强，有些职业有所削弱；增加一些新据点，比如灼热峡谷的瑟银哨塔和辛特兰的恶齿村，同时也增加了与这些据点相连的飞行线路。增加了一些新任务，任务的级别是44～52级，任务的地点主要集中在瑟银哨塔、恶齿村、菲拉斯。

200期制作花絮

■本刊记者 冰河 林晓

之一 QQ群中

ARTEC 17:55:03

林晓姐姐征集各位关于制作200期的感受、体会、绯闻轶事等等八卦内容。

野花 17:58:51

200期国产游戏小组（北京地区）回访累计里程数：230公里左右。

土豆 18:02:07

消耗汽油若干，冰棍数根。

星尘 18:04:44

谁敢比我惨！（旁白：责编不好当啊～）

野花 18:07:31

别说了，别说了。签样是培养一个人的美德、宽容、慈悲、严谨最好的方法。

土豆 18:08:56

还有耐力、体力综合素质的培养。

野花 18:09:41

印厂食堂就两个字——好吃！（比老XXX而言）

土豆 18:11:54

食堂不错啊！强烈建议以前楼下的华玉公司食堂搬回来。

评测室的4位好汉，200期未上的照片之一



之二 换照片

某日，林晓发群信给众编辑、记者：“没法子，咱们读者就是希望在第200期上见到大家的‘庐山真面目’……1张照片就可以。只收生活照，拒绝标准大头照。”

“照片啊！”编辑部里发出一阵不大不小的骚动。“读者一定要看下蛋的鸡长得什么样子吗？”“看见咱们啥样子是不是就不会再买大软了？”“那咱都把照片PS吧。”“你咋就对自己这么没信心呢？”“错，我是怕暴露身份，出去被人围追堵截，影响咱们走街串巷明察暗访……”

诸位亲爱的读者，想满足您的愿望真不容易，林晓费了多大劲儿才把编辑、记者的照片搞齐啊！

不过，也有主动积极的。生铁第一个将照片放在林晓的共享里，小虫GG更是贡献出数张照片让林晓挑选。小虫GG真是RP好、形象好、工作态度好的三好青年啊！林晓觉得生铁的照片有误导青少年喝XX牌啤酒之意，便擅自作主换了另外一张（没有酒瓶子捣乱，生铁醉眼朦胧，妩媚之极），结果招来生铁的怨念——整个制作周期中，生铁看到林晓就唠叨：“我要那张喝酒的照片，多好哇！”可怜林晓哪里经受得住这般唐僧似的软磨硬泡，只好满足生铁的心愿——毕竟，林晓希望每个人拿到第200期时都开心啊。

谁想生铁这一换照片，那些好不容易肯露脸的人也纷纷要求更换，理由之一是林晓的审美品味与他们有所差异，不能表达他们试图想用照片表达的东西（你明白他们想说什么吗？）。有人恶搞，有人深沉，有人趣味，也有人将生活与工作混为一谈让摄影师随便拍，总之这些形形色色的照片每一张后面都有一个故事。

换了照片，有人发现个人介绍内容被林晓删改（没法子，杂志上就这么多“空地”儿，放不下长篇大论），便赶紧声明：“这几句得留着，这几句很重要……”旁边有人偷笑：“是做征婚广告吗？”

声明，确确实实编辑部中有一些未婚青年，而且都很三好……

街头的大软，200期未上的照片之一



之三 一拉又一拉

拉，据说在南方的电子工厂里，这个就是英文“line”的中文说法，“流水线”的意思。众多男女民工在流水线上辛勤地工作着。6月底的某一天，编辑部里也出来了这么一条“拉”，也是一群貌似民工的男女稀里哗啦地忙碌着。

“把那一叠拿到这边来，原料不多了。”这是田震在现场指挥。

“分离的时候要仔细啊，不要放错地方了。”林晓姐姐再三叮嘱。

“还有多少啊？我的稿子还没有写完呢！”冰河不耐烦了。

“自己看吧，那里还有一箱。”有人抬手指指旁边19英寸显示器的箱子。

“……”

不知道是什么意思吧？事实上，这是饱受拆信之苦的林晓姐姐在指挥大家帮助分拣第200期的读者来函。所有参加工作的人被编制成一条流水线，有人开信封，有人检查信件内容，有人分拣读者回函卡和意见，有人专门整理搬运。虽然这条流水线看上去不那么现代化，不过却也是井井有条。而且，不时会爆发出一阵热烈的笑声。

“又有人要答迪的玉照啊，好兆头，土豆你的单身日子看到希望了。”

“不会吧？居然附送了一个营养保健食谱？太牛了，专业厨师也是我们的读者啊！”

“23页，这个读者的信写了23页，太伟大了，有写专题的潜质啊！不过错别字不少。”

虽然很繁琐，但读者展现出的各种奇思妙想让这个夜晚充满了乐趣，上千封信函终于被拆完了。那封20多页的信件被King拿走特别关注去了。而剩余的民工们则在林晓姐姐的带领下，前往楼下饭馆用火锅慰劳自己疲惫的身心。

当夜，冰河开始闹肚子，又开始了一拉…… P





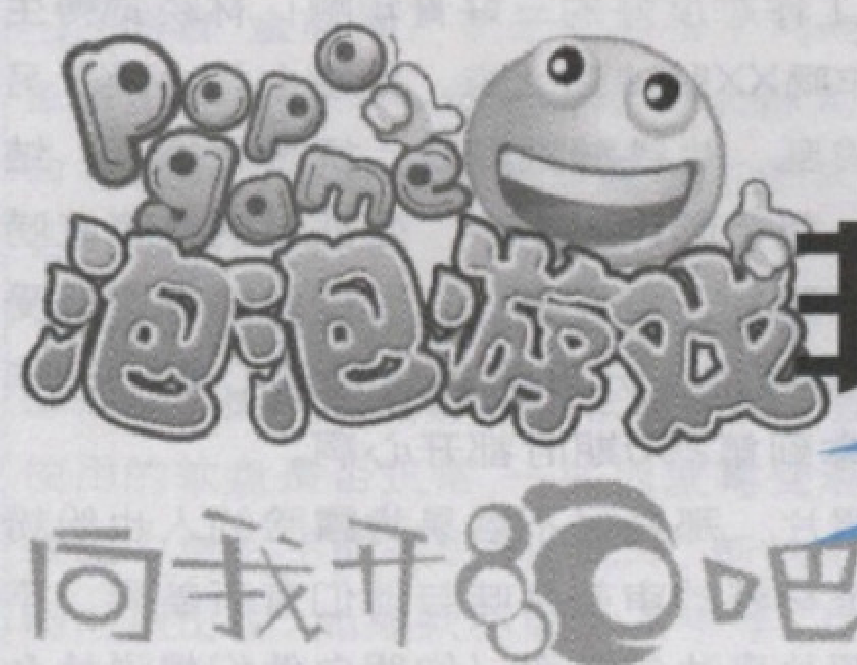
看了本期《游戏十年之西山居游记》后，很多玩家觉得“剑网2”即将运营是个好消息，但对于剑网玩家的我来说并不是。我认为很多人转服后，“剑网1”会走上“传奇1”的老路。**（快评手 樱花次郎）**

暑假的升级方案专题可说是大软的一个特色。暑假升级专题在合理而详尽的分类下，列出种种方案，并给出测评数据。广大升级者完全可对号入座。**（快评手 袁锐）**

从来没想过视频制作会如此贴近自己。这期“实用软件”栏目的文章，让我这个漫长的暑假有事情可做了。**（快评手 刘枫）**

总算等到了《侠盗猎车手》的攻略，酷啊！攻略没得说，内容详尽，文字简洁，配图漂亮！**（快评手 刘枫）**

请你点评：针对2005年16期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。



泡泡游戏 非常关系大征集有奖活动

向我开泡吧

活动主办方：网易互动、大众软件

活动时间：2005年8月10日～2005年9月10日

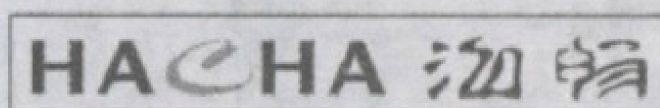
7月，由网易公司精心打造的休闲游戏平台——泡泡游戏（popogame.163.com）火热上市。新颖的游戏方式、轻松的游戏风格、多元化的游戏特征，无论您是忙碌的都市白领，还是时尚的玩Cool一族，动员一切可以动员的人，向我开“泡”吧！

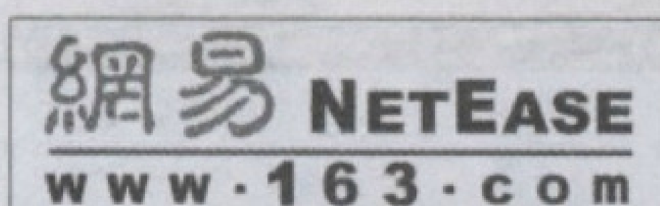
活动规则：

“泡泡”战场上，您是否也曾和老爸对战甚欢？或者，您是否正与爱侣互较高低？您是否已经成为办公室里的泡泡高手？您是否在与更多现实生活中有“非常关系”的人共同享受泡泡游戏给您带来的快乐？将你们的“非常关系”和在“泡泡”游戏中有趣的“非常故事”告诉我们。谁的故事最动人、最有趣，谁就有机会获得活动的优胜奖。

优胜奖品：

由海畅提供的**时尚“泡泡游戏”版MP3播放器（128M）一部！（共15部）**









海畅“泡泡游戏”版MP3

投稿说明：

请将稿件邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部“向我开‘泡’”活动组收，邮编：100036

或E-mail：winner@popsoft.com.cn（请在电子邮件主题处写明：向我开“泡”有奖活动）

本次活动的最终解释权归网易互动、大众软件所有。

举例如下：

“非常关系”申请表			
非常关系	双胞胎兄妹		
您的资料		他/她的资料	
真实姓名	张丽	真实姓名	张猛
昵称	妮妮	昵称	网络医生
性别	女	性别	男
年龄	20	年龄	20
职业	大学生	职业	大学生
E-mail	XXX@163.com	E-mail	XXX@163.com
您和他/她的非常故事			
（请简要描述一下你们的泡泡游戏经历或简述一两件你们玩泡泡游戏的趣事）某年某月的某一天，在泡泡中，我遇到了一个叫“妮妮”的玩家。比试了一番后，一问才知道，原来是我妹妹。我们都在学校读书，不在一个城市，居然在游戏中相遇了，这种感觉真好			
通信地址：XXX省XXX市XXX区XXX街XXX号　邮编：100859			

闪亮明星秀！

《明星志愿3》有奖竞猜及广告语征集活动

活动主办：北京寰宇之星软件有限公司　《大众软件》杂志社

活动时间：2005年8月10日至2005年9月31日

活动规则：

由大宇资讯股份有限公司制作、北京寰宇之星软件有限公司代理的养成经营类知名游戏《明星志愿3》，于今年暑期全新登场，带您进入魅力无限的演艺圈！

够炫够酷的明星世界我来主宰，作为演艺圈中明星经纪人的你，当然要对自己公司旗下的明星艺人了如指掌！

1.请仔细阅读明星的个人资料，把它们和明星的图片一一对应，根据资料介绍写出他（她）们的姓名。

2.另外，发挥您的奇思妙想，写下你推荐的《明星志愿3》广告语。

你将有机会获得精彩奖品！





iPod MP3



PSP游戏机

奖品设置：

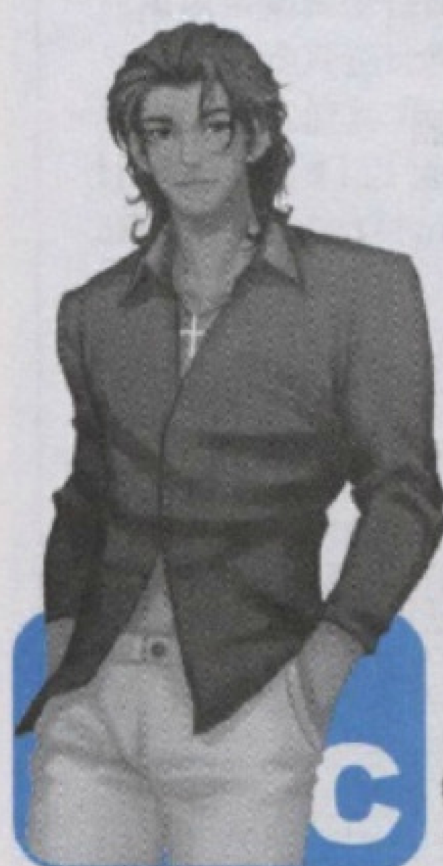
一等奖1名：奖品为**PSP游戏机1台**

二等奖2名：**Apple（苹果） iPod shuffle MP3随身听1台**

三等奖5名：**《明星志愿3》豪华版1套**









投稿说明：

请将稿件邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部　《明星志愿3》竞猜活动组收　邮编：100036

或E-mail：winner@popsoft.com.cn（请在电子邮件主题处写明：《明星志愿3》竞猜活动）

所有信件投稿玩家请务必在信中写清自己的姓名、年龄、性别、详细地址及联系电话；所有E-mail投稿玩家在邮件中除写明以上个人信息外，另可提供QQ或MSN。

参与者应真实提交个人资料及联系方式，以便主办方联络。

评选办法：

此次活动将由北京寰宇之星软件有限公司和大众软件共同组成评审组评选，从所有有效投稿中评选出最终获奖作品。

本次活动的最终解释权归北京寰宇之星软件有限公司、大众软件。

明星绝密档案

◎林芬芬：16岁，11月12日生，天蝎座，身高160cm

林芬芬是著名影视歌三栖明星林立翔的妹妹，从小便十分向往演艺圈。在哥哥的宠爱下，林芬芬养成了刁蛮任性的个性，平常甜美可爱的她，生气的时候可是相当泼辣的！

◎纪翔：16岁，12月1日生，射手座，身高184cm

纪翔从小在国外音乐学院深造，是个很神秘又孤僻的人。不喜欢跟他人来往，讨厌麻烦；身份背景是个谜，感情世界也是个谜。

◎苏嫚君：22岁，7月13日生，巨蟹座，身高166cm

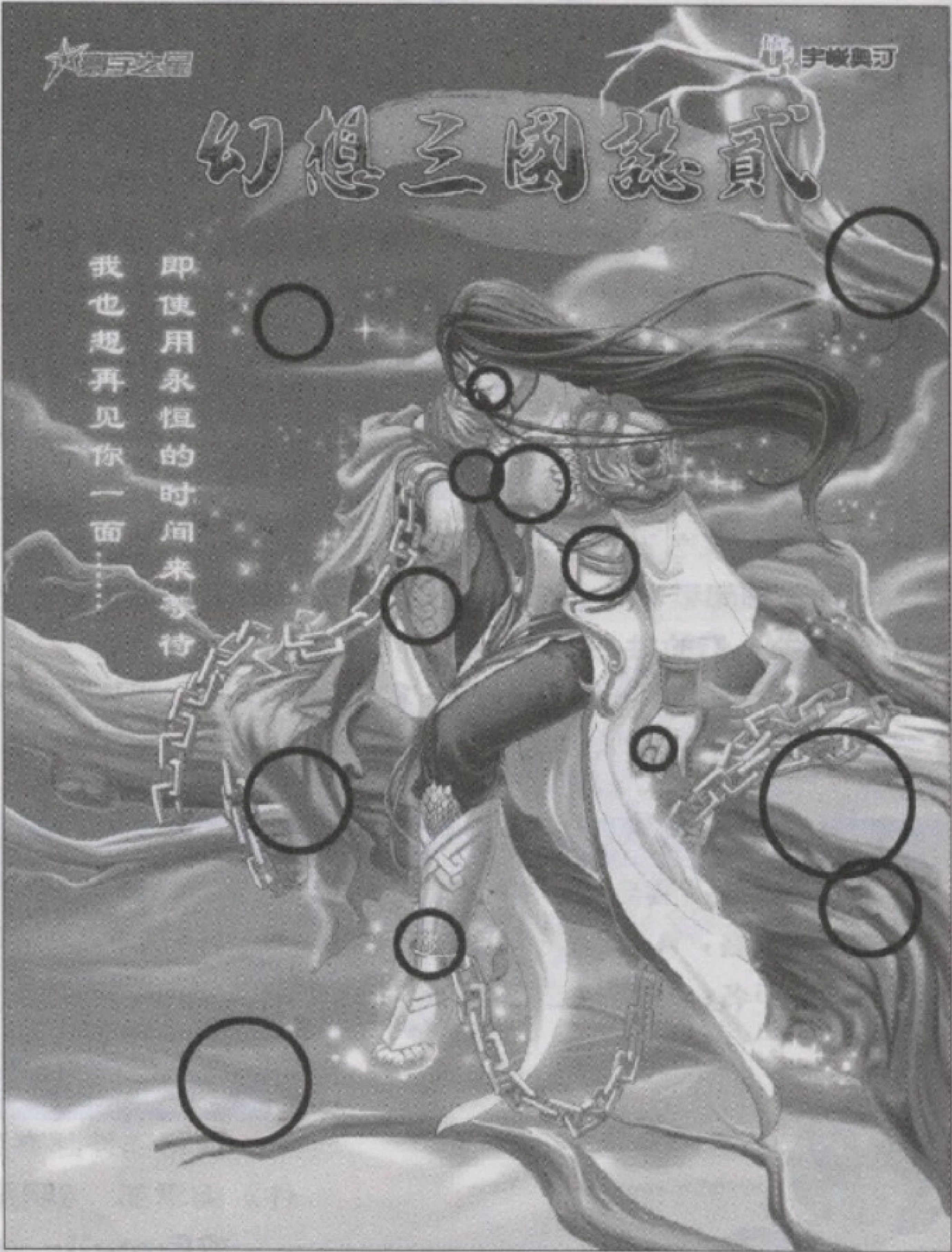
苏嫚君曾经是一家医院里最受欢迎的护士，虽然生性十分迷糊，经常闯祸又闹笑话。但她乐观开朗、热心善良的个性，又让人没办法讨厌她。

◎陈奕夫：25岁，8月22日生，狮子座，身高164cm

陈奕夫曾是篮球选手，受伤后转入演艺圈，逐渐在主持方面崭露头角。外貌虽然不起眼，但他的亲和力和善良憨厚的形象也慢慢得到观众的认同。

慧眼看幻想 轻松赢大奖

《幻想三国志贰》有奖活动结果公布



果然，《幻想三国志》在玩家中的人气值旺得不得了。《幻想三国志贰》找错活动的公告一发出，诸多Fans就发信发E-mail给林晓，以证明自己是名副其实的“火眼金睛”。到活动结束的时候，活动组的信件与E-mail回函超过1200封，相当可观。不过，A、B两张图到底有多少处不同呢？还是请玩家自己来数数左图中的记号吧（共有13处不同）。你答对了多少呢？不过，参与游戏，并且在其中享受到快乐，拿不到奖也没有关系，是不是这个理儿呢？然而，确实有人眼力惊人，一举夺走了我们的头等大奖“任天堂NDS”游戏机。是什么人这么厉害？那就去本期“大众礼物”那里查看获奖名单吧。P

广告索引

为什么昂达9955白金版是当今性价比至强的9550显卡?

超强规格的“昂达雷霆9955白金版”测试得分超过4700分，仅售599元。

朋友让我帮他推荐一片AGP 9550显卡（身在电脑界的我，经常被他们当成专家），以往我帮他们推荐产品是一件很痛苦的事，一是市面上林林总总的产品品牌和规格实在让人无法把握优劣，二是怕买不到最优性价比的产品在朋友圈里没面子。但是这一次我毫不犹豫地给朋友开出了如下的规格，并给朋友保证：这样的规格就是当今你所需要的显卡：

9550芯片+256MB+三星显存+DDR2+核心450MHz+显存650MHz+6层PCB=599元

这也是“昂达雷霆9955白金版”的技术规格，“昂达雷霆9955白金版”默认的核心和显存频率(450/650MHz）已经分别超出标准规格9550（250/400MHz）80%和62%，而且由于采用三星DDR2显存.使其具有极大的超频空间，在实际测试过程中，其频率达到了惊人的500/850MHz（这个频率是我看到的9550显卡里超频性能更强的，我们测试的采用英飞凌2.8ns显存的9550显卡的超频能力也只能望其项背），其3DMARK2003的得分已经超过4700分.“昂达雷霆9955白金版”性能高出同类9550显卡，而且售价只跟普通规格的9550售价相当—**599元**，这就是当今拥有至强性价比的9550显卡：

性价比:

“性价比”这个名词很多人耳熟能详，就是性能与价格的比值，也即是花一元钱究竟可以买到多少性能。但怎么计算性能?

又有谁真正计算过？所幸的是，在显卡界，这个比值其实可以用比较简单的方法来计算。我们以业界常用的测试软件3DMARK2003对市面上常见规格的9550显卡做了对比测试，并把价格罗列出来，计算他们的性价比值(越高越好).如下表和**图一**：答案很明显：**“昂达雷霆9955白金版”**在性价比的较量中遥遥领先，其本身的频率已经独占鳌头，而且还有留给你极大的超频空间：

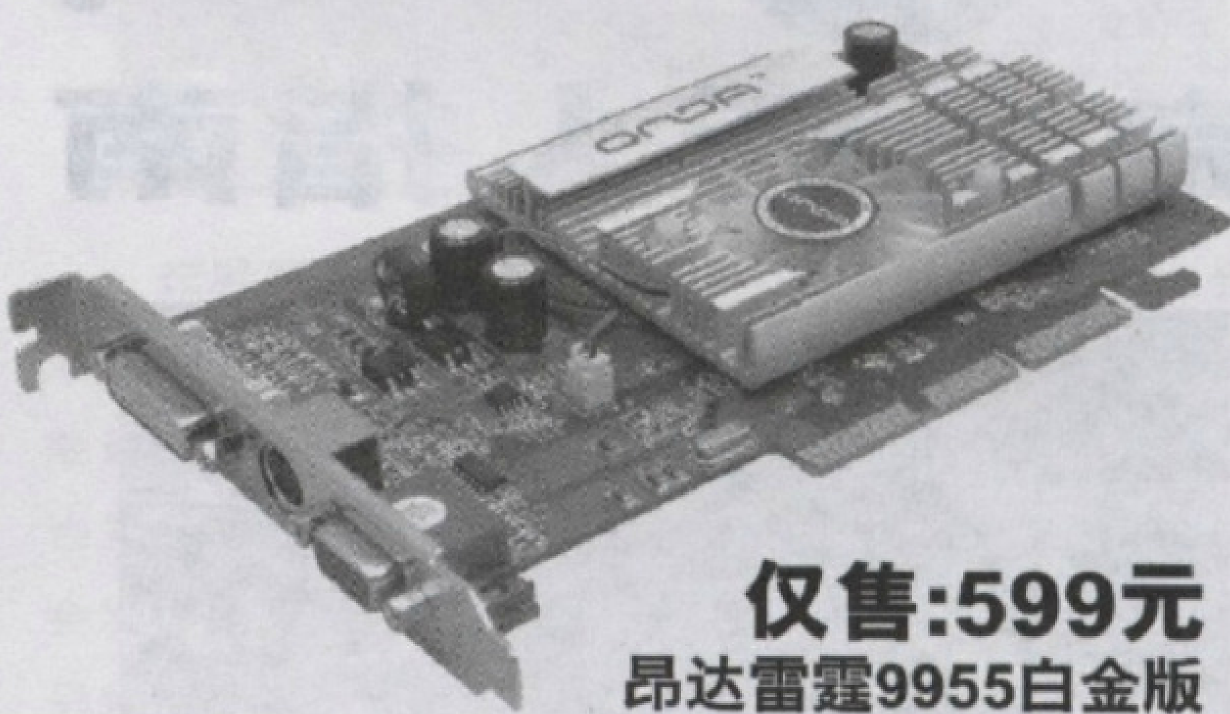
昂达雷霆9955性能对照表

9550常见频率组合（核心/显存MHz）	通常规格	3DMARK 2003分值	市场价格	性价比值（越高越好）
250/400（标准版）	128MB/DDR/4层	2438	499	4.88
325/450	128MB/DDR/4层	2872	499	5.75
400/500MHz	128MB/DDR/4层	3285	599	5.48
450/650MHz（雷霆9955白金版）	256MB/DDR2/6层	4003	599	6.68
450/700MHz	256MB/DDR2/6层	4166	699	5.96
500/850MHz 雷霆9955白金版（超频后）	256MB/DDR2/6层	4745	599	7.92

■表一：昂达雷霆9955白金版在性价比值对比中优势明显，其核心频率和显存频率分别可以超到惊人的500/850MHz，分别比标准版高出100%和112%

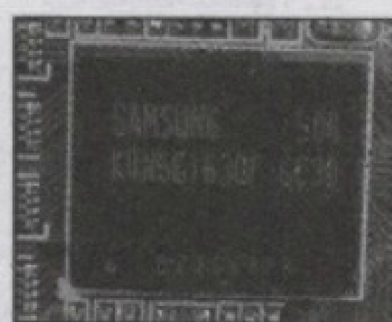
■测试平台：P43.0G/ONDA 865PE / DDR400 256*2/催化剂5.6/ Windows XP SP2

1.昂达雷霆9955白金版采用三星256兆DDR2显存(图二)是其超频的重要保证，其超频后的频率达到了惊人的850MHz，除非用三星更高速率显存，这个记录应该没有人可以打破了



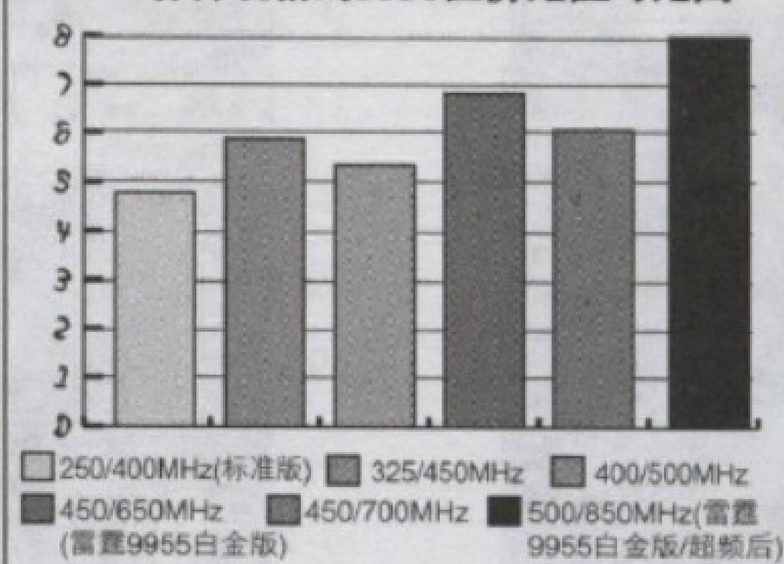
从表中看出“昂达雷霆9955白金版”的核心和显存频率达到了让人吃惊的500MHz/850MHz.这显然得益于它采用了三星DDR2显存(256MB/128bit)和电气设备性能更出众的6层PCB板所提供的超频保障。

2.昂达雷霆9955白金版的供电部分能保证长期稳定运行，而且发热量极低，在高频率运行时，各元器件最高温度不超过60摄氏度，这在中高端显卡中十分难得(图三)



图二 昂达雷霆9955白金版采用三星 256兆DDR2显存，其超频后的频率达到了惊人的850MHz

“雷霆9955白金版”的显存和核心供电模块全部采用了RUBYCON（红宝石）SuperLowESR（超低阻抗）电容，这在今天的中端显卡上绝无仅有，这也是其性能优异、表现稳定的重要保证；令人惊讶的是其超频后的性能远远超过其他版本的9550，其价格却只有普通9550的价格，这也是我毫不犹豫向朋友推荐的理由。



■图一：市场上不同规格的9550的性价比值对比（昂达雷霆9955白金版的性价比高出标准规格36%，其超频后更是高出62%，值得我们强烈推荐）

昂达产品的测试流程相当完备和严格，有品质、性能、兼容性、环境适应等20多个环节组成，能通过昂达系统测试的显卡或主板都具备广泛的适用性。

而且购买昂达产品均可享受全国联保的售后服务；在2005年电脑报与天极网用户评选中，昂达更是同IBM、HP等国际知名厂商一起获得了“中国IT十大诚信品牌”的殊荣。有这样的购物保证，我朋友无需再担心售后问题了。



图三 昂达雷霆9955白金版供电模块采用RUBYCON（红宝石）SuperLow ESR（超低阻抗）电容

好花不常开，好显卡不常在

是的，好资源总是有限的，而且显卡业正处于由AGP总线向PCI-Express总线转换的过渡时期，AGP显卡已经难以再出现象“昂达雷霆9955白金版”这样经典的产品，“昂达雷霆9955白金版”的供应量也不可能满足所有的用户，这可是AGP显卡最后的王者。更关键的是，昂达板卡的售价合理，可以有效节省你不必要的支出.如果你正在寻找实用、稳定又有品质保证的品牌，昂达正是适合你的选择。

厂家联系方式:

昂达官方网站：http://www.onda.cn
咨询热线：020-8763-6370
020-8774-2835

大众软件合作优惠活动：大众软件读者在昂达商城购买此款显卡可免邮费。

加入有奖代码：KOX5081 读者凭此有奖代码登录www.onda.cn/reg注册昂达会员，既可参加每月抽奖！另可在网上商城购买昂达板卡时享受10元的折扣。更多奖品等着你，请速行动！

2005.8

PANGYA 完全新人指南



首先是摄影机的操作，在图中有一个金黄色的三角锥，那就是我们最远的击落点，我们可以按住SHIFT不放，然后按↑↓来伸长和缩短方框与击落点的距离，→←可以改变方框的和击落点的准心问题，另外直接按数字键1可以看到你能把球击出的范围，按数字键0则可以展开地图的俯瞰图，有一条直线显示你击球的路径。当把方框和击落点对准的时候，这个小环节也就顺利通过了。



磨刀不误砍柴工，选好球杆，成功的第一步

打什么样的球就要选择什么的球杆，游戏给大家配备了13种球杆，从最近的30M到最远的230M球杆。当在选择击球时，选择球杆可以有两种操作方式，第一种按住SHIFT加←→调整，第二种是直接用pageUP和pageDown来，当把球杆设置好后，就可以击球了。



三次空格轻松完成击球

选择好球杆以后，下面就可以选择击球了，第一次按空格键，在屏幕下方力量槽内的游标就会向右滑动，当滑标抵达你想要使球到达的距离时，这时再按一次空格键就锁定了你的力量，也就是球的理论到达距离，然后当滑标回到紫红色击球区域的时候就可以按下第三次空格以确定击打准确度，这样就完成了一次击球。在第三次按空格的时候，如果游标与白色竖条完全重合，就会打出一个漂亮的“PANGYA”球，“PANGYA”球在游戏中表示准确度最高的击球，但往往我们在击球过程当中并不能每次都如意地将球与那根白色竖条重合，有时候会向左或向右偏离，而此时球也会因为力量的偏离而与目的地向左或向右偏离。



熟悉场地助你完美击球

再让我们来看看当球落入沙坑或长草区的时候我们

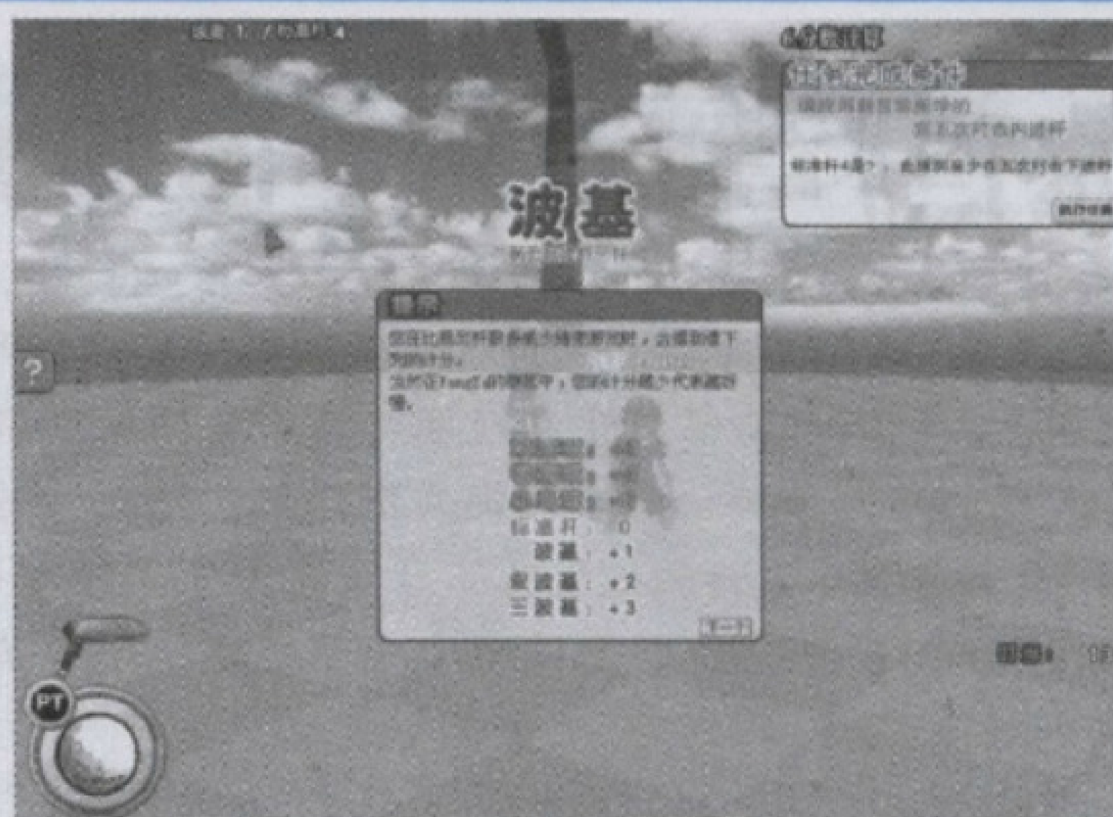


应该怎么办吧！这也是比较重要的一个环节，当球被击落到深草区或者沙坑时，在下次击球就会有力量的损失，这时屏幕左下方的信息栏就会告诉你一些有用的信息，在球的上面会有一条绿色的线，它表明此时球所在的地面的倾斜度，而上面的百分值则表明你击打球的时候会吸收你百分之多少的力量。也就是说在沙坑或长草区击球，你得用比正常情况下稍大的力度来击打这个球。



掌握果岭小技巧，来一次漂亮推杆

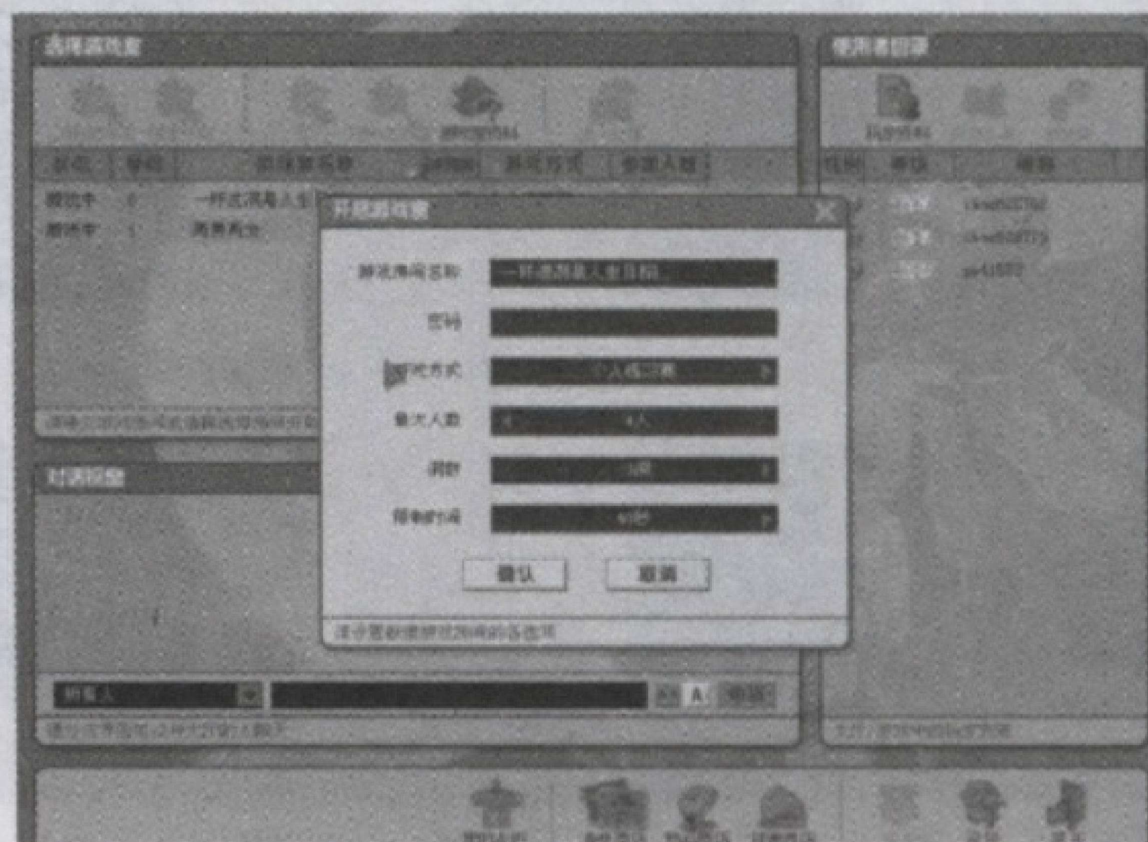
完成了前面的击球，我们终于把球打到了果岭，这时候只要完成最后的推杆就表示打完了一局。当球进入果岭以后，就有必要观察地面的倾斜程度啦。我们可以在地面上看到有很多的方框，方框里的小黑点是显示草坪倾斜度最直观的一个工具了。小黑点偏向于左边就说明地面有点向左边倾斜，此时击球就应该把角度向右调整，然后击球；小黑点偏向于右边就说明地面有点向右倾斜，此时你就应该向左边推球。如果小黑点靠方框下面，则说明地面是上坡，你必须用比提示大的力度来完成推杆，而小黑点如果靠方框上面则说明此时的草坪是下坡路了。掌握好地面的倾斜程度，才能完成最后的推杆，才能轻易的一杆把球推进。



在屏幕的最左上端会有一个小方框，这个地方会有显示击球的次数和记分的情况，另外还有个PANGYA的能量值，每当击出好球时这个PANGYA能量值就会积累，当显示有一格红色的时候按ALT可以消耗一格，这时就会发挥比原来强的力量，球的理论飞行距离会增大10y。另外在屏幕的上面会显示目前这局的洞数，以及标准杆是几杆的数据，在远处的绿线就是球洞，上面显示的球洞距击打球的距离。

在一局击打完后会有一个详细的数据显示。比如标准杆是4杆，你5杆把球打进洞，高出的一杆就叫做波基，6杆把球打进去就是双波基，7杆的话就是三波基了，这个时候你的叮当就会被减去很多啦。反之，如果你以低于标准杆1杆打进去就是小鸟球，低于2杆打进去就是老鹰球，依此类推，当击进球的杆数越少你积累的叮当数也就会越多，叮当越多你以后能换的装备也就越好。

啊哈，终于完成新手教学了，这意味着你可以进入游戏去真正地试玩一把PangYa了，别忙，完成了新手教学，你就可以领取一个可爱的球童小白啦！小白会踏实地跟在你的身边，陪伴你在PangYa的世界中完成每一局比赛。好好待小白哦，带上它一起去完成下面的PangYa之旅吧！



《永恒》2转资料全面曝光

众所期待的《永恒》2次转职即将全面开放，全新人物形象、全新道具物品、全新技能等待着全体玩家亲身体验！我们率先公开全部2转相关资料，包括2转基本介绍、2转条件、2转后技能等，让玩家们先大饱眼福，并在将来游戏中进行2转时能够少走冤枉路，尽快踏上2次转职的征途！

基本介绍：

《永恒》2次转职是指现有职业1转等级达到90后，在满足一定条件下，通过完成任务的方式进行第2次转职。转职后，人物将获得新的形象，属性将初始化为2转属性，并获得新的基本技能。

基本条件：

《永恒》原有四大职业在进行2转时基本条件有：

1.一转等级必须达到90级以上

2.只有通过光之城里的2次转职NPC才能进行转职

3.转职前先与转职NPC进行对话，确认2转基本内容

4.转职需要10 000 000金币

5.不同职业需要满足各自的技能要求

必须提醒玩家的是，2次转职之后，不能再恢复到一转的状态。请准备全面后再进行2次转职。

转职方法：

满足所有条件后，游戏角色前往光之城，在光之城城市中心找到2转NPC后，与其对话便可以确认相关的2转内容。

职业技能条件：

《永恒》1转各大职业必须满足以下技能条件才能进行2转：

骑士→圣骑士：

骑术	1级
圣光盾	5级
盾击	10级
疾风斩	5级
神兽之怒	1级
强体术	5级
战术	5级



骑士→圣武士：

骑术	1级
雷霆一击	5级
横扫千均	3级
疾风斩	4级
强体术	6级
战术	6级



弓箭手→火影猎人：

骑术	1级
速炎	5级
封灵箭	5级
疾风闪	5级
潜行	5级
强体术	4级
战术	4级



弓箭手→幻影弓手：

骑术	1级
光之箭	5级
流星箭	5级
封灵箭	5级
疾风闪	5级
潜行	5级
强体术	1级
战术	3级



法师→幽灵法师：

御兽术	1级
治愈术	1级
神祭	1级
烈炎术	4级
寒冰刺	5级
恶魔咒	5级
魔法护盾	4级
冥想术	1级
魔法大师	6级
假死术	1级



牧师→圣洁牧师：

御兽术	1级
治愈术	10级
神祭	1级
狂暴咒	5级
爆雷咒	5级
神之守护	5级
净化术	1级
冥想术	5级
魔法大师	1级
催眠术	1级
石化术	1级



备注：

1. 人物2次转职后，除了以上技能和一些可以通过技能卷轴学习的技能外，无法再学习其它1次转职的技能。

2. 人物2转后，将进行职业技能初始化，上述的条件技能都将变成初始值。

属性说明：

初始化属性值及属性优势分析：

圣骑士：

力量：437　敏捷：179　智慧：99

新增技能：盾牌熟练术/守护盾/强力盾击/骑兵熟练术/冲撞术

圣骑士职业的优势在于力量。转职为圣骑士后，用提高力量的方式来提高自身的攻击力和防御力，并且以牺牲回避率来提高攻击成功率。

圣武士：

力量：330　敏捷：286　智慧：99

新增技能：双手剑术/神力斩/神速斩/光之剑术/剑气之盾

圣武士得职业力量与敏捷并重，同时提高攻击力、攻击成功率及回避率。如果失去力量和敏捷的均衡性，圣武士成功率和回避率的均衡也将遭到破坏。

火影猎人：

力量：214　敏捷：367　智慧：134

新增技能：弓熟练术/灵魂之炎/侦查/鹰之召唤

火影猎人的职业优势在于敏捷，以提高敏捷来提高自身的回避率和攻击速度，并辅助加强力量和智慧。

幻影弓手：

力量：286　敏捷：330　智慧：99

新增技能：石弓熟练术/猎人侦查术/光明之箭/魔炎

幻影弓手是力量、敏捷并重的职业。他注重两者的平衡发展，因而具有非常惊人的攻击成功率。如果力量和敏捷的均衡发展遭到破坏，攻击成功率和回避率也将大打折扣。

幽灵法师：

力量：134　敏捷：179　智慧：402

新增技能：魔杖熟练术/法师侦查术/火系熟练术/冰系熟练术/火之盾/冰之盾/烈炎术/爆焰术/速寒/冰束

幽灵法师是以智慧为中心的职业。她可以熟练的运用智慧并具有强大的魔法攻击力。

圣洁牧师：

力量：134　敏捷：215　智慧：366

新增技能：牧师侦查术/圣洁熟练术/牧师治疗术/群愈术/佑神术/祝福罩/圣洁之愈

圣洁牧师是以智慧为中心、敏捷为辅助的职业。高智慧的圣洁牧师具有强大的魔法攻击力，但她的最大特点是给战友充当加防加攻的辅助型职业。

关于2转更多消息请继续留意《永恒》官方网站与论坛。

官方网站：http://www.cdchina.com.cn

客户端下载：http://www.cdchina.com.cn/downloads/client_side.htm

客服电话：021-53560640

客服传真：021-53850910

《功夫online》
——"真实"的武侠游戏

2004年6月18日立项。

2004年10月19日以最低的完成度入选"民族网游出版工程"。

在2004年度"腾讯2004中国网络游戏风云榜"中排名第二，仅次于暴雪的《魔兽世界》。

《功夫online》未出世便备受瞩目，究竟其魅力何在？

时代背景的真实重现

虽然是架空历史背景，但是作为根植于中国传统民俗的游戏，《功夫online》的开发小组把游戏背景所参照的先秦时代从世界观到细节都完美地在游戏中体现了出来。

仔细看一下《功夫online》中的"天下分野"，会发现所分的十二国都是中国春秋战国时代各自称霸一方的势力。从宗主国的"周"，到显赫一时的"齐"；从先贤孔子的故乡"鲁"，到最终完成大一统的"秦"，都参考了真实历史中各国所处的位置，以山水、城垣为界，并有驿路相连，完美重现了两千年前那个中国历史上思想和学术发展最灿烂的年代的中国大地。



《功夫online》以同样动荡战乱的十二国为背景，在武学与社会伦理与道德的融合和冲突中来表现武侠文化的形成、发展、最终成型的整个过程。这也是《功夫online》选择先秦时代这个背景为"武侠创世纪"的历史舞台的原因之一。

武侠与游戏的完美融合

中国武术界有"十八般兵器"的说法，明朝谢肇制《五杂俎》中详细解说为：一弓、二弩、三枪、四刀、五剑、六矛、七盾、八斧、九钺、十戟、十一鞭、十二锏、十三槁、十四殳（棍）、十五叉、十六耙头、十七绵绳套索、十八白打。这些兵器一般为战阵所选择，而在金庸、古龙等作家的经典武侠小说著作中，因为表现力的需要，其中很多武器都没有出现。在《功夫online》中，制作小组就选取了其中最具代表性的弓、枪、刀、剑、棍、斧锤、拳掌等兵器，又添加了武侠小说中常见的钩和扇，使得整个武器系统全面而不失个性化。



武林中除了各种武功绝技以外，还有不少奇妙的技能，令整个江湖变化莫测，精彩万千。比如说：易容术。行走江湖，谁都难免有个新仇旧恨，改变自己的相貌就是在武功不如敌人时能自保的重要技能之一。不但可以让降低了被仇人发现后一顿猛揍的可能，还让玩家可以通过改变外表来换一下心情，可谓体贴独到。而"偷盗"技能更能让你好好过一把"盗帅"的瘾，看起来颇有劫富济贫的义贼的感觉。



自由性体现真实

中国人历来是一个重视根源的民族。从根源于大理皇家的"天龙寺"到行乞度日的"丐帮"，有一个势力庞大的门派总是武林中人的资本之一。武侠类网游中也大多设置了帮派，可以让玩家自己组织起来，互相交流，共同抵抗强敌。而《功夫online》中的门派系统则是游戏的另一个亮点：玩家在创立自己的武功后，可以通过建立门派来传授武功给门派成员。强力而个性的门派系统不但增加了游戏的可玩性，也让重视传承的中国玩家更有归属感。

江湖不是一成不变的，每时每刻都会出现的变化造就了无数的侠客传说。对此，游戏中相对固定的任务系统则显得有些力不从心。有些游戏通过每日发布新任务来吸引玩家的注意，《功夫online》则另辟奚径，允许玩家自己发布任务。如同真实的江湖一般，充满着变数和不可知的因素，因此也充满着新鲜和引人入胜的趣味。

武侠之集大成者

武侠题材，是中国游戏市场上的常青树，但大量作品的出现也导致了水平良莠不齐。但凡成功的作品，一般都有其鲜明的特色。比如金山公司的《剑侠情缘online》，便以其自单机时代一贯鲜明的宋末元初的时代背景和基于此的民族特色的任务吸引玩家；《轩辕剑online》系列最吸引人的地方便在于其独特的炼化系统。《功夫online》则以真实重现古代中国的江湖风格与诸多的创新性设计为"武侠之集大成者"做了一个最好的注释。

功夫中国 武侠世界

你可以目睹：绝美的东方风格

你可以感受：真实的中国武侠

你可以相信：大师级国际水准

你可以融入：史诗般侠义世纪

腾武公司 荣誉巨献

敬请期待 年度国产武侠网络游戏典范——《功夫 online》！

更多资讯，请访问《功夫 online》全球官方网站 http://www.gongfu.com.cn

或致电用户服务电话 +86 021-52068983

北通3130方向盘

对于游戏玩家来说，好的游戏外设是必不可少的，作为一个热爱赛车游戏的游戏玩家，方向盘是我们必不可少的“利器”，北通方向盘3130就为这些热爱赛车游戏的玩家提供了绝佳的游戏装备。

该方向盘基于黑色和银色的主色调，冷酷的外观带有高贵的气质。采用导弹头外型设计，充满极速动感。方向盘的外观采用仿真F1车型设计，车迷们一定非常喜欢。整个方向盘的流线正适合手部的形状，握上去之后很舒服。与真车相同尺寸的23公分赛车方向盘、垂直高度26.5厘米、前后30厘米。特别是盘面两边的橡胶握把，可以提供给顶级真实触感。



这款3130方向盘采用了目前PS2方向键周边上很常使用的手柄+方向盘的设计，方向盘两侧的握柄处均使用了橡胶材料进行包裹，握起来非常舒服，并可以有效防滑。在握住方向盘之后，双手的拇指可触及的地方有类似手柄的方向键，以及“1-4”四个按钮。它们之间的下方有“9、10”两个按键以及控制震动开/关的按钮。另外的“5-8”四个按钮被放置在方向盘的中上方，也是大拇指能够轻松触及的位置，操作起来非常方便。它们可以设置成为游戏中的各功能键，如汽车鸣笛等，同时在不希望使用脚踏板的时候，还可以把这几个键设置成为油门、刹车等。与其他方向盘类似，方向盘的下方有被玩家称为“耳朵”的换档键，操作的时候会发出清脆的声响。方向盘正中央为北通的新版LOGO，辅以十字方向键以及仿PS的按键使得方向盘可以实现一机二用。同时通过正中央的RUMBLE键，可以很方便地在赛车（RACING）、数字（DIGITAL）、模拟（ANALOG）模式下进行快速转换。方向盘底座的稳定性是非常让人头疼的一件事情，不同厂商采用了不同的解决方案，3130采用5个强力橡胶吸盘为固定方向盘的底座，吸盘十分牢靠，简单地把方向盘放在桌子上，吸盘强大的吸附力就会把方向盘牢牢的固定在桌子之上。方向盘使用USB连接线与PC进行连接，同时脚踏板与方向盘连接采用四芯水晶头的设计。方向盘的脚踏板使用了可折叠式的设计，平时不用的时候可以把它折叠起来，不会占用更多的空间，同时脚踏板展开后，我们可以看到脚踏处有着凸凹的脚踏，这种设计同样也是为了有效防滑而设计的。脚踏板的底部由9片硬橡胶组成，底面积比较大，可以提供足够大的磨擦力，有效防滑。踏板比较宽大，“脚”感不错。仿真线性控制：右键较长，加油时较柔和，左键较短，刹车时较迅速。方向盘具有双振动功能，左右握把内置模拟电机，在玩《极品飞车》等游戏时振动效果强烈、丰富。这款方向盘最大的特点是灵敏度加强，方向盘的有效角度为左右各5度至75度，即中间虚位为左右各5度、两头虚位为左右各15度。方向盘中间限位防大力撞击，左右蝴蝶键防大力压坏或大力掰坏，方向盘最大范围连续转动试验通过50万次以上，脚踏板加油键及刹车键最大范围连续活动通过50万次以上，外部连接线摇摆试验通过3000次以上（负重500克、左右各60度、一分钟30次），内部导电胶连续试验通过50万次以上，所有丝印防酒精耐摩擦，95%以上的酒精、软布料、300克力，来回擦30次不变色不掉色。整机通过跌落试验，单体不带包装、硬地面、80公分高、不同方向共3次，无明显破损、仍可以正常使用。

虽然这款方向盘的虚位还没有达到零度，但是以一款200多元的方向盘来说，它是做得很好的，毕竟一款虚位为零度的方向盘，其价格只有那些疯狂的赛车玩家才能接受，如果你希望以很好的性价比来体验赛车游戏的乐趣则非北通3130莫属。

……走到底……
目标软件的游戏10年

10年之后，张淳坐在北京海淀区学院路鸿彧大厦七层自己的办公室里，看着窗外不息的车流和写字间蜂巢般排列就座的员工时，不知他是否会想起在清华大学服务楼的那个小公司，十七八个人忙忙碌碌四处奔波的时光。天气一样的炎热，可是曾和他一起为了理想而汗流浃背的创业同伴，如今依旧在目标大旗之下的，只剩下了他一个人。2005年的游戏已不是1995年的游戏，1995年的玩家很多已成了2005年的游戏制作者。10年，这算不上一段很长的时光，但曾经的“电子海洛因”已在口诛笔伐中成为拉动中国IT产业增长的新火车头。这10年间有人倒下，如尚洋、前导，也有人崛起，如盛大、九城。每次面对目标软件琳琅满目的产品墙，以及几个会议室中不停讨论争议的各个项目组，张淳也不能确定，目标创业之初的理想如今算不算得到了实现。或许，最近几名跟随目标多年的老员工的离职也会让他自问，距离曾经的梦想到底是更近了一些，还是更远了一些。只是10年之后，现在的道路已容不得路上的人回头了。张淳已不能再像过去一样，与员工肩并肩地在同样的格子间中办公、编程，他不得不在宽大的办公桌前思索更多在游戏制作之外的东西。不过他坚信，他们曾赖以坚持追求的信念，现于依然渗透在工作间的每个角落。

■本刊记者 冰河

这不是张淳一个人的感慨，国产游戏行业10年来也经历着同样的摸索和转变。与金山比肩经历了国产游戏10年以来的爱与痛之后，目标成立之初的“目标”没有变，但竞争和发展的手段已不再如10年之前简单无序。看到过《血狮》击垮了尚洋，《传奇》成就了盛大，“抓住机会，顺应变化，但要具备实力，遵守规则。”这朴素的真理已成为指导企业在游戏行业生存发展下去的航标。从单机到网游，从遍地“韩流”到强调原创，国产游戏的每一步变化都印证着这一原则。目标软件不是一个规模大或名声大的企业，直到现在它也不超过300名员工，没有像金山或盛大一样成为不同阶段国产游戏行业的明星企业，可是能在经历过盗版、骂名、外挂、私服之后，坚定地穿越国产游戏行业的10年生死，目标本身已成为国产游戏行业发展的缩影。它反射着10年以来，中国游戏行业所追求、所坚持、所牺牲、所忘记的点点滴滴。10年之后，有多少企业依旧能明白自己当初所追求的“目标”？


目标的旗手，十年历史的见证人——张淳

“每个人的梦想可能有所差异，但是支持人不停前行的力量，以及隐藏在梦想背后的信念，相信没有什么不同。我相信和我们一起走过这10年，以及面对未来10年的很多同行，都明白这一点。”某次采访中，张淳曾这样回答。

10年，对于目标软件和国产游戏来说，这不过是一个开始。

偶然与必然

每个企业都有自己的标志性人物，以至于人们在提到这个企业时，想到的不是它的产品，而是这个标志。就像比尔·盖茨之于微软，杰克·韦尔奇之于通用，柳传志之于联想，求伯君之于金山。出于经营的目的，多数时间他们都选择尽力将自己隐藏于幕后，可作为指挥自己的队伍纵横捭阖的领导者，他们一言一行注定会给整个队伍打上深深的烙印。

张淳就是目标的这样一面旗帜。尽管从他个人的性格来说，决不愿意外界关注他本人多于关注目标和目标的游戏，可是作为贯穿企业10年道路的唯一核心人物，他不得不接受这个现实。事实上，直到几个月前，目标才有了“副总裁”这个职位，此前张淳作为企业的领导者，10年来一直独力承担着目标的所有压力。“这样做当然有很大缺陷，可是10年以来目标始终忙于面对不停出现的困难和挑战。任命副总裁这个看来很普通的举动，就是一直无法实现。外界看上去目标的发展挺顺利，可其中的险恶，大概真的只有我知道。”

目标的团队是一个充满了活力的群体，身在其中的人都仿佛永远年轻


想想10年以来游戏业界的风云变幻，以及目标公司里来了又走的员工，张淳的话语间隐隐透出一丝寒意。副总裁职位的权力和对企业的重大影响，使得任何一个企业都对此异常慎重。而对于一个创立以来一直未设立副总裁的企业来说，增加这个职位不是随便在谁的名片上修改一个名号那么简单，它会涉及到权力的分配和制约、企业组织结构的变化调整，以及需要承担的责任。中国游戏行业从单机时代就开始的如履薄冰谁都清楚，以至于张淳在目标10年的绝大部分时间不得不选择独自面对所有的压力和挑战。从经营管理的角度来说，这不是一种健康的经营方式，可是谁都明白，这也是中国游戏行业10年来的悲哀。

目标软件成立于1995年10月，在创立目标之前，从哈尔滨工业大学计算机专业毕业的张淳不甘于上海某研究所的郁闷生活，辞职前往广州智冠负责技术开发工作。此前他从未想过自己会从事游戏开发这个职业，当时也没有人知道这个职业是做什么的。事实上即使已步入了这个行业，张淳的工作依旧是数据结构、计算方程等他早已熟悉的内容。在智冠的10个月，不过让他知道了一个企业中员工应该承担什么，领导者应该承担什么。10个月之后，他离开广州智冠，到美国DTMC公司就职，开始领导一个程序项目组。在美国投资方软件项目发展不利，犹豫项目组的去向时，他向投资人提出回国发展的建议，于是项目组进驻清华大学服务楼，开始了目标的创业。



我们不妨看看当时目标在网络上对于自己的描述：公司拥有数十名经验丰富的软件开发工程师、平面设计师、3D美工、脚本翻译和音响编导，组成了国内最强大的开发阵容。现有两个工作室：目标树工作室，主要开发教育软件，现已推出的一套儿童素质教育软件《恬恬和小旋》夏季版、秋季版和冬季版；奥世工作室，是目标软件游戏部，近期推出策略游戏《铁甲风暴》，该游戏是目标软件历时两年投入近两百万开发的鼎力之作。

显然，创立之初游戏并不是目标的唯一方向。虽然由于DTMC公司在任天堂游戏机上的游戏开发经历，使得项目组对于游戏研发有更优良的基础和经验，不过当时国内环境对于游戏的限制，使得谁也不敢把所有的鸡蛋都放到这个篮子里。就在1999年，目标已开始筹划后来的扛鼎大作《秦殇》时，“目标树工作室”还推出了一款英语教育软件《复读博士》。“教育软件”和“英语”这两个在中国始终利润丰厚而稳定的领域，一直是目标锲而不舍的方向。但是目标最终在1999年决定彻底转型，放弃教育软件开发，完全投入到游戏开发行业。与目标相似的是，国内另一个游戏制作的先驱企业金山公司也是在经历了几多反复之后，于2004年宣布“告别通用软件的苦大仇深，奔向游戏软件的金山”（雷军语）。

游戏，真的那么诱人么？

每个人的三岔口

向左走？向右走？相信每个企业都曾遇到过这样的抉择时刻，特别是在专业化、密集化程度越来越高的现代商业竞争中，完全放弃某个领域，集中力量在另一个领域夺取优势地位，这是常见的竞争手段。例如2004年曾受到全球瞩目的IBM向联想出售PC业务部门，就是IBM考虑到自己在制造成本和技术上已不占据综合优势，索性放弃这一领域。就在不久前，西门子将自己的手机业务部门出售给了明基，归根结底也是出于同样的理由。追逐利润，是商业时代所有企业最终的目的。只是如何衡量自己在不同领域的竞争优势，是非常棘手的问题。目标软件在成立之后，“目标树工作室”的教育软件产品的确为公司带来了不菲的收益，为企业早期的生存奠定了基础，教育软件和杀毒软件也是早期的中国软件行业能依靠正版销售获利的唯一手段。而“奥世工作室”的《铁甲风暴》《傲世三国》则使得目标在游戏制作行业名声鹊起，特别是《傲世三国》，成为首个在美国E3出现的国产游戏，拥有多个语言版本并在海外销售超过了10万套，获得巨大的利润。两个领域孰优孰劣，的确难以衡量。曾在上个世纪90年代制作过《自由与荣耀》的金洪恩也面临过相同的抉择，最终教育软件领域中《开天辟地》《万事无忧》的巨大成功让金洪恩作出了相反的决定（几年以后，看到游戏行业巨大潜力的金洪恩又调转船头，制作了网络游戏《完美世界》，吃了回头草）。目标又是出于怎样的理由，作出了彻底转型的决定呢？张淳曾在记者采访目标游戏研发团队的过程中解释过原因。


前厅的陈列架上是十年的心血

“不同的企业拥有不同的技术条件和发展环境。教育软件是一个行业性非常强的领域，当时它的舆论环境非常好，不会有什么‘电子海洛因’的帽子。不过它对于技术方面的要求并不算高，对于内容的要求则非常严格。而且教育软件的利润来源主要由两部分组成，其一是市场零售和整机厂商OEM，另一个则是学校等教育机构的成批购买。在这两个对于市场推广能力要求非常高的



渠道上（国内整机厂商和教育机构），目标没有什么竞争优势。目标的优势在于完整的游戏研发团队和开发经验，以及先天的海外渠道拓展能力。目标成立之初，借助曾为DTMC公司开发任天堂游戏软件的经验，制作了两款游戏《雷电之蹄》和《弹珠台》，主要都是面向海外市场，拿到了推动企业良性运转的第一笔收入，锻炼了研发团队。后来的《铁甲风暴》《傲世三国》《秦殇》也同样实行海内外同时发行的策略，在盗版横行的年代为企业提供了良好的收益率。考虑到这样的条件，1999年经过几次会议的讨论，目标软件基本放弃了教育软件的制作发行，全力投入到游戏软件的研发中。"


现在的目标已经有300将士，这里只是其中很少一部分

2000年，互联网的热潮在中国兴起，而关于"素质教育"的争论，也使得教育软件和游戏软件市场环境发生了不同的变化。无法得知目标在当初决定投向游戏研发时可曾预料到会产生如此的变化，但客观的结果是目标从此成为国内屈指可数的具有完整开发团队和研发经验，并具备海外发行能力的游戏制作企业。目标软件的名字逐渐成为国产游戏企业的代表。

个中辛苦有谁知

在谈到目标的游戏作品时，张淳这样评价每一款游戏对于目标的意义：《铁甲风暴》是处女作，揭开了目标软件竞逐游戏市场的序幕；《傲世三国》是成名作，确立了目标在国产游戏制作行业的名气和地位；《秦殇》是转型作，它是目标全力投入游戏研发制作的结晶；《复活》是代表作，是目标在单机游戏制作以来的最高水平；《天骄》是过渡作，是目标进军网络游戏的尝试；《天骄2》是标准作，象征目标在网络游戏的研发和运营上有了自己的观点和标准。至于尚未问世的《傲世Online》，只能说一切还需要市场检验，但它是目标的希望之作。

"不过每一款作品都是目标团队长期努力的成果，对于我们来说，每一款都是我们的骄傲。"张淳补充了这样一句话。

外界对于目标在游戏制作理念上的特点曾有如此评价：一直很严谨，注重技术和内容的结合，探索不同类型的游戏。可能不会很精彩，但一定能为大多数人所接受。同样最后不忘补充一句"开发周期很长，经历多次反复，研发成本相对偏高。不是所有的游戏制作企业都能承受这样的压力。"

可能是早期为国外企业承担过游戏研发项目的缘故，目标软件的游戏制作中一贯体现着一种务实的色彩。音乐、画面、剧情3个方面表现均衡，特别讲求技术上的完善，为了系统平衡和运行稳定，不惜反复推倒重来，不断跳票延期。《铁甲风暴》的开发周期为2年，《秦殇》的制作则长达3年，据当时的项目负责人刘刚透露，《秦殇》的剧本和技术平台曾推翻过4次，而负责《傲世三国2》开发的毛海滨则承认，由于3次否决制作出来的原始版本，以及需要集中力量保证当时的重点作品《天骄2》，《傲世三国2》已被暂时搁置起来。其他作品也大多经历过类似的磨砺。

"这是无奈之举，谁不希望自己的作品一帆风顺进入市场呢？可是有《血狮》的教训在先，无论是企业还是国产游戏，都经不起折腾了。跳票延期固然不好，但相比让不成熟的产品毁了企业的声誉和市场，哪怕成本高一些，只要可以接受，就必须修改。"采访中张淳、刘刚、毛海滨都对目标惯于跳票的"坏名声"表达了相同的看法，显然，对于产品质量的严格要求不是张淳一个人的习惯，而是目标整个制作团队的理念。在这一点上目

标的风格更类似海外的一些企业，诸如ID、暴雪等。记者也曾于不同的时间在目标内部看到过约翰·卡马克的《DOOM启示录》，而毁了约翰·罗梅罗一世英名的《大刀》与《血狮》一样，也是众人与记者交流时经常提起的教训。“有人说因为我是完美主义者，目标的产品和研发都具有相同的特点。其实应该说目标就是一个完美主义的团队，大家因为具有相同的理念才会走到一起。只不过通常是我站在前面，大家的目光都集中在我身上罢了。”对于将“罪过”都集中在自己头上，张淳显得有些“委屈”。



隐藏地点——公司里的秘密休息室，谁加班谁就能找到

的确，有《血狮》和《大刀》的名不副实，市场对于有缺陷的产品早已没有丝毫宽容，一点问题都可能导致整个企业的崩溃。尚洋和前导就是这样倒下的。与严格的产品要求随之而来的，是高昂的研发成本。张淳扳着手指头为记者计算了一下目标当时的平均项目研发费用。“在单机游戏时代，我们的一款游戏需要15～20人的团队开发，周期至少在2年以上，研发推广费用在300万左右，国内市场的平均收益在150万左右，来自海外的收益可达到200万左右。基本上只能算略有收益。不过即使有海外的发行收益补贴，目标也一直过着拆东墙补西墙的日子。特别是在2000年，进行《秦殇》研发制作时，由于是转型的作品，对质量要求前所未有的严格，开发周期也特别长，中间又经历了网络泡沫的兴起与破灭，以及网吧失火事件的影响，目标的处境异常艰难。如果《秦殇》没有挺过市场的考验，目标就完了。”虽然现在说到当时的凶险张淳表情很平静，但相信所有人都能感受到他当时肩上的压力。

高质量开发导致高成本运营，高成本运营逼迫高质量开发，目标的游戏制作进入了一个封闭的循环，这是一个艰难而痛苦的循环，但是相对低成本低质量的模式，这种循环是企业走向成熟和强大的必由之路。享有“暴雪制作，必属精品”盛誉的暴雪公司就是这样成长起来的。

新光辉岁月

2003年，目标开始试水网络游戏领域，推出了由《秦殇》战网版改编而来的《天骄》，同时也有多款网络游戏进入制作名单，此时的研发成本开始急剧增加。张淳给出了目标在网络游戏研发运营方面的费用：研发团队50～60人，开发周期2～3年，研发费用1000万，推广费用2000万，运营和服务器硬件费用1000万。至于收益，张淳没有明确透露，只是表示“如果不挣钱，那谁也不会争着进入网络游戏这个圈子”。更高的成本和更高的质量要求，目标又面临着一个新的循环。

值得注意的是，鸿彧大厦五层的前台，已挂出了“目标在线”的标志。张淳告诉记者，这是目标为了解决网络游戏的运营和服务而成立的独立公司，这表明目标软件已不仅仅致力于网络游戏的研发制作，还开始进入游戏运营的新领域。这也是一个老牌游戏制作企业在网络游戏时代面临的新挑战。此前2004年由于上海九城向目标注资2000万，取得了一定数量的股份以及未来3年的产品优先运营权，外界普遍认为目标将延续过去专注于产品研发的路线，将运营业务交给专业运营公司来进行。张淳就此进行了解释。“游戏行业的前期提供的是一次性服务——单机游戏，后续服务不过是产品的附属，不能提供任何利润增值。因此经营模式可像传统制造业的工厂——渠道——商店那样设置，环节分明。而进入到网络游戏时代之后，游戏成为一种连续的娱乐消费，不再以明确的产品，而是依靠明确的内容和服务来吸引消费者。从连续服务中获得的收益成为利润的主要来源，这使得



游戏制作从生产向服务型转变，而服务业是不需要那么多环节的。过于明确的环节设置反而会成为服务中的障碍。已有不止一款韩国引进的游戏因为运营和制作企业间的沟通问题而引起麻烦，比如著名的盛大《传奇》事件，以及年初的聚友网络之死，都是这个症结的体现。相信国内所有的游戏企业都看到了这一点。盛大、金山、网易都在极力扩充完善自己在各个环节的实力。所以，尽管又是一个挑战，但目标不能不进入这个新业务领域。至于九城，目前来说不过是目标的一个股东而已。不过未来它也有可能扮演更多的角色。”

每一个企业都试图在网络游戏的竞争中扮演更多角色，当然谁成谁败就很难说了。

成长的烦恼

在采访过程中关于目标听到的也不全是赞誉之词，记者就在某目标离职员工那里听到了不同的评价。“目标制作游戏总有一种精英意识，对于质量的要求高可以理解，但问题是，无论是内容，还是制作过程，核心人员总是表现出一种居高临下的姿态。希望游戏内容能给予玩家一种教化，这使得游戏总有一种沉重的味道，不适合娱乐消费时代的口味。这个特点在他们制作RPG的5年体现得更明显。而且他们对于网络游戏原先总有一种轻视，等到网络游戏兴起之后才忙不迭增加投入，却已失去了先机。”



目标在线，这里是为玩家提供服务的新舞台

记得当初在《秦殇》制作时记者就曾采访过目标，当时的项目核心张淳和刘刚都表示，作品的历史感和文化内涵是一款游戏保持长久生命力的保证，只是他们没有预料到后来消费娱乐的发展已到了令人瞠目结舌的程度，芙蓉姐姐跳舞远远比杨丽萍的孔雀舞拥有更多的观众。尽管观众并不是都抱着欣赏态度来观看，但只要收了门票钱，是芙蓉姐姐还是杨丽萍就不再重要了。从这一点来说，目标的制作理念与时代有一些脱节，只是谁也不好说这个脱节到底是目标的问题，还是时代的问题。

张淳并不介意听到负面的意见，采访中他也和记者探讨了发展中所走过的弯路。对于网络游戏的忽视是目标发展中的重要失误，虽然具有丰富的游戏制作经验，但长期以来独特的营收模式使得目标对于网络游戏这种全新的游戏盈利模式不敏感，当盛大、网易崛起之后才跟着投入，丧失了机会。注重文化内涵和技术稳定，这的确是目标着力强调的优势，但游戏终归是为人服务的，当消费者已变化，游戏制作也就必须随之进行变化，尽管这种变化有些痛苦。目标也为这种断层流失了不少员工，很多人都是有理想有水平的。所以目标近期对组织结构进行了调整，一个重要意图就是改变核心团队的思维方式，有更多的意识和时间去接触市场，防止目标再走类似的弯路。

只是，这个目的能实现么？一切拭目以待。

美国著名盲人女作家海伦·凯勒在自传《假如给我三天光明》问道：假如你只有3天的光明，你将如何使用你的眼睛？很多人面对问题才意识到自己所拥有的东西是多么有价值，而这价值不在眼睛或者其他什么，而是在于时间。一旦时间宝贵，所拥有的一切便都宝贵起来。10年对于国产游戏行业非常短，短到我们不曾拥有几个经典；10年也很长，长到我们已看到很多的涛生云灭。对于目标来说，10年已做了很多的事情，而对于国产游戏行业来说，10年却没有多少值得我们记住的瞬间。希望未来能有更多的东西，让我们记住下一个10年。

祝福目标，祝福国产游戏。



海外传真

Prey发布7张游戏新截图

2005年7月18日 worthplaying.com

Prey讲述了一个名叫托米的外星人机械师在一股神秘力量的驱使下，将其沉睡的天赋精神力量唤醒的故事。在唤醒这种力量后，他的平淡生活被打破了，他和朋友被绑架到环绕地球飞行的一艘飞船上，现在他必须去拯救他和他的女友以及整个星球的命运。在游戏中，玩家将进入一个不可预知的世界。大部分的游戏情节在一艘能对托米的存在产生反应的庞大生命体飞船中发生。这个游戏借用了约瑟·坎贝尔的著名故事《英雄的旅程》中的情节。游戏中的场景充满了神秘与危险的气息。这款游戏的其他特点是：它采用了目前最出色的强化DOOM3引擎；采用了名为Portal的技术，让游戏方式更多元化，从而创造出一种全新的、完全原创的解谜要素与游戏方法；精神步行、墙壁行走和死亡行走等一些在其他游戏中见不到的新奇元素也将出现在这款游戏中。

TOCA Race Driver 2006推迟发行

2005年7月20日 Gamespot.com

Codemasters公司近日宣布原本预期在2005年第四季度发行的赛车游戏TOCA Race Driver 2006推迟到2006年2月上市。游戏发行的平台包括PS2、Xbox、PC。游戏公司同时放出了新的游戏截图。这款游戏将会提供40个以上的冠军赛以及超过35个联赛，包括GT赛，卡车赛，拉力赛等各种比赛模式。尽管游戏内可以使用的汽车数量还没有公布，但是Codemasters承诺将提供各种真实的赛车加入游戏，包括宝马的F1赛车，30年代的奔驰等。本次的游戏中提供了不少于35种的训练，另外玩家可以选择一种全新的赛车模式，在这个模式下玩家可以受到特殊的训练。普通训练模式的课程包括高性能跑车、抢占赛道、转弯、调头、换胎、冲刺和环形赛道的训练。如果你选择使用开放式小型车比赛，那你必须在方程式1000和方程式BMW中证明自己的实力。

《金刚》官方网站开通

2005年7月20日 kingkonggame.com

法国育碧公司(UBI SOFT)在E3重头展示的预计和电影同步发行的第一人称射击游戏《金刚》(King Kong)的官方站点今天启用，站点内的信息包括了游戏的细节介绍、动画、游戏论坛、游戏截图、演示等。《金刚》预计将在Gamecube、GBA、Nintendo DS、PC、PS2、PSP、Xbox以及Xbox360等各大游戏平台上发行，发行时间定在2005年11月份。

《侠盗猎车手——圣安地列斯》"Hot Coffee"色情模式又引争论

2005年7月11日 gamespot.com

几日前，ESRB宣布将会对Rockstar的《侠盗猎车手——圣安地列斯》进行调查，以求证该作中是否真的存在色情内容。这起事件的起因是网上出现的一个叫《Hot Coffee》的MOD版游戏，它是由荷兰玩家Patrick Wildenborg制作的。在这个MOD版中有非常出格的色情迷你游戏，并且据称这些游戏是原版游戏本身已经暗藏的，这个MOD版只不过是将其破解出来罢了。Rockstar的发言人在接受媒体采访时则表示，他们的游戏中并没有这些内容，这些内容完全是MOD爱好者们自己添加的。美国媒体及家庭协会日前向全美发出了针对本作的"全国家长警告"（National Parental Warning），希望能够让全国的家长阻止自己的孩子玩这款游戏。媒体及家庭协会认为，《侠盗猎车手——圣安地列斯》仅定级为M（17岁以上）是不够的。而《Hot Coffee》MOD版更是加剧了人们的争论。

《轩辕二——飞天历险》专访大宇李永进

■本刊记者 生铁

一直被玩家关注的大宇公司自主研发网络游戏《轩辕二——飞天历险》终于在这个暑假里进入了封闭测试阶段。本刊记者也有幸在近期采访到了大宇董事长兼总经理李永进先生，就"轩辕二"及相关的问题进行了一次访谈。

大众软件：请您简单介绍一下《轩辕二——飞天历险》大陆的封闭测试的准备情况。

李永进：这次的封闭测试将请专业玩家和业内资深人士共同进行。人数大约会在10 000～15 000之间。

大众软件：您个人认为"轩辕二"最大的卖点在哪里？

李永进：首先它体现的是纯粹的中华文化内涵，也是国人自主研发的网络游戏，与中华人民共和国新闻出版总署对于提倡和发展民族游戏的方针是符合的。而且《轩辕剑》这个系列的历史背景从单机时代起就一直在发展完善，到了"轩辕二"的推出，我相信它一定也会深受好评。不过，最终它的卖点还在于它是一款国产游戏，《轩辕剑》系列的背景，只是为它的成功加分而已。

大众软件：作为公司的老总，您对这款游戏的开发提过哪些建议？

李永进：实际上，我不玩游戏。但我认为，一款游戏无论它是单机游戏还是网络游戏，要想成功都要注重它的好玩与耐玩。对于这款游戏，我提的意见多是在操作和让玩家感觉贴心的细节上，尝试去体会不会玩游戏的用户的感受。我只要有空，都去看论坛上玩家的意见。


大宇董事长李永进先生在为本刊题辞

大众软件：《轩辕二》的宣传一直不间断地推出很长一段时期了，在各大展会上也不断有资料发出，不过是什么导致游戏这么晚推出，好像公司一直没有明确地说过。

李永进：这主要是我们对产品比较重视。希望把产品做好再推出。游戏的开发团队DOMO对游戏很自信，对市场压力并不看重。我们的运营团队对产品要求也很严格，你看《魔力宝贝》就没有私服。

大众软件：现在中国的游戏市场随着网络游戏的出现而有了很大变化，大宇集团对研发网络游戏、单机游戏、代理游戏上投入的力量和方针是怎样的？

李永进：在未来，我们的方针没有侧重，单机游戏、网络游戏、手机及PDA游戏方面都有，只要是在玩家生活中可能提供的游戏服务，我们都会提供。也感谢《大众软件》读者对我们一直以来的关心。

业界动态

IN-FUSIO宣布EGE技术即将进入中国市场

作为欧洲第一、世界第三的手机游戏制造商和平台提供商，IN-FUSIO公司6月8日在北京召开新闻媒体见面会，正式宣布IN-FUSIO公司的Entertainment & Gaming Extensions（EGE）游戏技术方案即将进入中国手机游戏市场。EGE主要支持MIDP 2.0游戏APIS功能，另外还可以为玩家提供更便捷的服务。据介绍，在全球，EGE的内置工作已经和世界10个最大的手机制造商中的8家结定了内置协议（目前仅限欧洲地区），第一款EGE手机将在7月份发布。在中国，IN-FUSIO公司的多数产品是和新浪网、空中网合作的，计划在今年推出6款手机网络游戏，它们将支持60款以上的手机类型。

《仙界传》玩家浪漫法国行

7月14日下午13:00，宏象网络新品网络游戏《仙界传》产品发布会与"杨坤和《仙界传》玩家浪漫法国行发布会"在北京LIVE HOUSE时尚俱乐部隆重举行。宏象网络把参加"《仙界传》追星、造星、打造明日之星"预赛中胜出的前五名男性玩家和前五名女性玩家邀请到北京，在发布会的现场举行总决赛，现场有众多的文化娱乐公司参与，多位评审为资深娱乐经纪人，力图发掘网络游戏时代的新娱乐明星。此外，活动中产生的幸运者可以与歌手杨坤共同实现浪漫法国行，在法国亲身参与杨坤新专辑MTV的拍摄过程，成为MTV中的一员，在参观异国风光的同时享受音乐带来的乐趣。



盛大联手数位红 打造"Game-V"无线娱乐平台

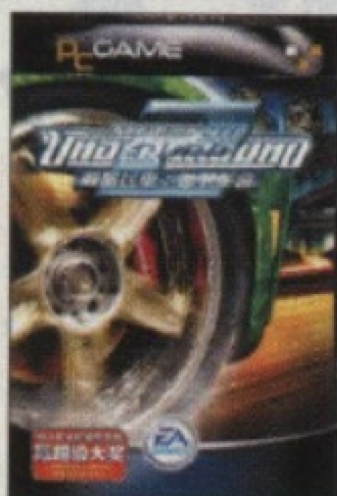
2005年6月22日，中国移动游戏内容供应商盛大数位红与英特尔在北京共同召开了"盛大数位红开创无线娱乐新纪元"新闻发布会。摩托罗拉作为最主要的合作方参加了此次发布会。

此次发布会上，盛大数位红面向移动用户推出了"Game-V"无线娱乐平台。同时推出针对摩托罗拉高端手机E680i（基于英特尔移动多媒体技术）的


盛大总裁唐骏（右）与盛大数位红CEO吴刚今天坐在了一起

18款手机游戏。盛大数位红CEO吴刚在会上表示，"Game-V"无线娱乐平台是在盛大整合互联网、IPTV和无线互联网的整体发展战略指引下，面向移动用户并结合盛大的游戏付费服务而全新打造的娱乐精品。

《极品飞车——地下车会2》、《NBA LIVE 2005》上市



北京银冠电子出版有限公司最近推出两款EA公司的优秀游戏作品：《极品飞车——地下车会2》与NBA LIVE 2005。《极品飞车——地下车会2》是《极品飞车》系列游戏的第八代产品，游戏地点选择在一座广大、任你遨游的城市，拥有5个互相连接的城区。玩家在探索城市的同时，会遇到许多赛车对手，这些家伙会告诉玩家城镇里的热门赛车地点。NBA LIVE 2005采用最新的自由风格控制系统，新系统加入了全新的扣篮、空中接力和半空调整跳投的动作。此两款游戏零售价均为68元。



《魔兽世界》推出中国玩家特有宠物"小神龙"



早在九城和可口可乐筹备"冰火暴风城，要爽由自己"夏日促销活动的初期，就确定了要在游戏中加入一种只有参加这个活动的

游戏学院携手Autodesk 游戏动画设计师国际认证登陆中国

■本刊记者 生铁

7月12日，游戏学院与Autodesk公司在长城饭店联合召开新闻发布会，宣布双方开展战略合作。来自加拿大驻华使馆商务参赞斯安儒、中国软件行业协会游戏软件分会的副会长刘金华、国家863网游负责人王阳生、游戏厂商、双方企业的负责人和众多媒体参与了此会。这次双方合作的主要内容是：Autodesk公司授权游戏学院培训中心为"Autodesk授权游戏培训中心"，游戏学院的学员从此又可多获得一项高含金量的认证——"Autodesk游戏动画设计师认证"。对于我国刚刚起步的游戏专业人才培训事业而言，这次合作对于有志投身游戏行业的年轻人来说，是个不坏的消息。

在会上，本刊记者专访了游戏学院的领导、汇众益智总裁李新科和Autodesk大中国区总经理曾启柚。

大众软件： 请问这次双方合作是怎样达成的？

李新科： 这个过程用一个词来形容就是——水到渠成。我们双方很早就开始接触，经过长时间的沟通，最后达成了包括授权、认证等一系列合作内容，对双方的发展都起到了非常大的作用。

曾启柚： 我们双方是向着同一个方向走到一起的，不存在谁先找到谁的问题。

大众软件： 请问这次合作都包括哪些具体的主要内容？

李新科： 在技术领域方面，我公司向Autodesk提供2005版关于3D游戏设计模块课程的教材、考题、项目等教学资料，Autodesk组织专家论证，给出意见与建议。Autodesk对游戏学院关于3D游戏设计课程在课程设置、课时安排、技术实现等方面给予技术支持，并协助组织国际知名游戏公司技术专家对游戏学院的游戏课程在设置、企业用人需求等方面给予技术支持。此次战略合作的签约，意味着游戏学院全国培训中心率先在全国实现了培训机构软件的正版化，这对推动我国软件知识产权的保护具有重要的意义。



游戏学院与Autodesk双方负责人签署合作协议

大众软件： 这次合作包涵了教师培训等内容，请问双方是如何看待教师培养的？

曾启柚： 我们公司的软件产品更新升级比较快，通常我们也是通过培训来及时提高工作人员的技术水平的。比如3DS MAX这个软件，我们有专门针对游戏方面的培训规划，我们还有一些人员常驻在其它应用3DS MAX的企业中以便于及时交流。当然，对于给游戏学院的教师做培训有一点不同，他们是专门针对游戏技术培训的，我们也为此做了专项调整。

李新科： 游戏学院项目成立近一年来，师资力量欠缺的问题一直存在，目前我们总部拥有90多名专业教师，地方各授权中心拥有70多名教师，他们绝大部分都拥有长时间的开发经验，但这个数量对于现在的市场来说还是不够的。游戏学院作为专业培训机构，更加注重人才技能的培养，我们的教师如果总是只进行教学活动，不利于教师技能的提高，他们也会感到只有知识输出，没有技能摄入，因此，我们用教师带头做项目等方式来随时提高教师的实战能力。这次和Autodesk的合作又多了一个给教师充电的途径。

《洛奇》发布会专访邮通科技董事长

■本刊记者 白露


上海邮通科技有限公司董事长曹年宝（右）在发布会上与韩国Nexon公司代表共同宣布公测开始

2005年6月28日下午，号称绿色健康网络游戏的《洛奇》在北京召开公测开通仪式。《洛奇》运营商上海邮通科技有限公司及其子公司世纪天成和韩国游戏开发商Nexon公司的代表均到会发表了讲话。Nexon公司已经有《泡泡堂》等几款游戏在国内取得了不错的成绩。这款游戏在中国大陆地区独家代理权的合约签署于今年的4月30日，6月3日进行了内测。公测现在已经开始。

在会上，本刊记者采访了上海邮通科技有限公司董事长曹年宝。

大众软件：上海邮通为什么选择《洛奇》作为自己进军网络游戏业的第一款游戏？能谈一下合作经过嘛？

曹年宝：现在网络游戏市场上，游戏类型的种类很丰富，很多已经取得了不错的商业业绩，所以我们的选择更为慎重。在考察了很多家游戏开发商的产品后，我们选择了《洛奇》。原因有三，一是认为其开发商Nexon公司的产品开发能力已经比较成熟了；二是认为这款游戏比较清新耐玩，能够吸引最大层次的消费群体；三是认为这款游戏无论内容还是风格上都很健康，可以算是“绿色网游”，很适合在中国推广，也符合我们公司的正面形象。合作的达成是我们在韩国多方考察后的结果。

大众软件：为什么将《洛奇》称为第五代网络游戏？这几代怎么划分的？



洛奇的风格并不陌生

曹年宝：在中国，我们认为第一代网络游戏是文字MUD，第二代是2D网络游戏，第三代是带有3D建模、但基础仍为2D的网络游戏，第四代是真正的3D网络游戏。而我们的这款游戏，因为是真正的3D游戏，但是渲染成了2D漫画效果，所以称之为第五代。

大众软件：在激烈的市场环境下，您认为公司运营这款游戏的优势在哪里？

曹年宝：首先我对《洛奇》这款产品的品质充满信心，否则我们也不会选择它。其次我们为运营这款游戏成立的新公司世纪天成，其运营团队成员都具有从事游戏业的丰富经验，我坚信我们可以将《洛奇》运营好。



玩家才能得到的虚拟物品，作为此次活动的终极奖励。这种虚拟物品一定要独特（从未在《魔兽世界》中出现过）；也一定要稀有（总共只会有10 000个获得这种奖品的机会）；它必须秉承暴雪对于游戏公平性的一贯要求，不会对游戏的平衡性产生影响；最后，它一定要是中国玩家熟悉而且喜欢的东西，因为这是为中国玩家举行的活动。在得到搜集整理的大量中国龙的画稿和介绍之后，暴雪开始精心制作这条轻灵可爱的小龙，最后制作出了大家现在看到的这两种独特的虚拟宠物：红色小神龙和绿色小神龙。

《龙与地下城Online》预计11月后在北美上市

英宝格中国台湾省分公司7月14日举行“2005年度产品说明会”，展示下半年度的各项新游戏。而英宝格旗下唯一的一款网络游戏《龙与地下城Online》，预计11月以后在北美上市，台湾省将不会独立营运此游戏，但会同步进口产品包，让玩家联机到美版服务器进行游戏。目前《龙与地下城Online》在中国大陆由盛大代理，具体上市时间还没有确定。

EA公司上海代表处招聘开始

EA公司上海代表处正在大规模招兵买马，招聘职位多达15种，而招聘总人数近百人。从EA官方网站可见，EA此次招聘有两个特点，一是招聘人员级别跨度较大，既包括总监、经理这样的中高层，也包括设计师、工程师等基础职位；二是招聘人员的专业跨度较大，既包括运营人员也包括研发人员。自从去年10月宣布进入中国市场以来，EA在与国内公司洽谈合作的同时进行了大规模的市场调研，本次招聘是EA首次在国内大规模招聘。此次EA同时招收研发和运营人员与以往惯例不同，这样做可能是考虑到中国的网络游戏业现状。这一举动表明EA开始在华建立研发和运营团队的开始。

夏普推出可用于游戏的新液晶技术

日本夏普公司日前率先公布全球第一款“双层面板液晶”技术显示器。这种技术把两块独立液晶面板叠在一起，利用人类左右两眼视差角度不同，可以让用户在同一个液晶萤幕下，左眼右眼会看到各自不同的影像。夏普表示：“双层面板液晶”技术可同时让两个人看不同的节目，假设想看电视连续剧的请从右边看，想看新闻请从左边看，不必抢着遥控器看电视。这项技术如用于游戏模式的设计拓展，将会使游戏有趣得多。

Eidos宣布《杀手4》《古墓丽影7》再次延期

日前国外媒体报道，经典杀手系列《杀手4——血钱》（Hitman:Blood Money）以及《古墓丽影》最新作《古墓丽影7——传奇》（Tomb Raider: Legend）宣布延期。在Eidos公布的2005年第四季度发售列表中此两款游戏已经消

失，发售日期更改为明年春季。官方给玩家的答复是："延期只为了提高游戏质量，而游戏还有提升的空间。"

角色扮演大作《地牢围攻 II》压盘

在经过两年的开发和数月的延期之后，《地牢围攻 II》（Dungeon Siege II）终于制作完成，微软游戏工作室和Gas Powered Games宣布，这款PC角色扮演游戏已经压盘，预计8月16日上市。ERSB等级为成熟（M），零售价49.99美元。作为2002年著名的《地牢围攻》的续作，《地牢围攻II》再次将玩家带回那个神奇的阿拉那国度。实际上这款土地并不充满幻想，而是充满了强盗和连年的战争。玩家要接受一个历史使命，带领一群坚定的冒险者征服强盗，恢复阿拉那世界的和平。除了新的故事情节和更为广阔的任务系统之外，游戏加强的AI和全新3D引擎能够让玩家感受到更为真实的战斗。游戏支持联网多人合作模式。



盛大南京分公司打造游戏软件测评基地

2005年7月18日，盛大宣布成立南京盛大网络发展有限公司，将斥巨资将其打造成为中国最大的游戏、软件专业测评基地。这是盛大配合家庭战略的实施，为向互联网用户提供高品质娱乐内容而迈出的重要一步。南京盛大网游测评基地采用了目前世界上最先进的技术和设备，建立了包括游戏性实验室、软件安全实验室、硬件系统实验室、易用性实验室、测评电子信息平台研究室等在内的一体化、自动化、专业化的测评体系。

微软Marvel交易体现网络游戏商机

微软近日宣布获得Marvel Enterprise公司的独家授权，将使用该公司的超级英雄角色开发与发布大型多人网络游戏，这些超级英雄包括蜘蛛侠、X战警和绿巨人。根据协议，微软将为即将上市的Xbox360游戏机开发以Marvel超级英雄为主角的游戏，这些游戏将通过微软的游戏制作室发布，而微软同Marvel合作的第一款游戏将于2008年推出。网络游戏功能是微软下一代游戏机的重点，微软认为大型多人网络游戏市场商机无限，微软的新一代游戏机Xbox360也将于今年秋季上市，2004年11月微软为此推出了付费游戏服务Xbox Live。

电子竞技

中国wNv选手当选ESWC总决赛MVP

ESWC组委会7月16日公布了2005年Intel ESWC全球总决赛的最有价值选手得主：

Intel 女子MVP：

Juliette "junie.b" Tran

Girls Got Game战队-GX3

新奥尔良，美国

Intel 男子MVP：

Zheng wei "44^Alex" Bian

wNv

北京，中国



这两位选手以公正比赛以及出色的表现被评为MVP。他们每人将获得一枚Intel奔腾D处理器。

"都宝杯"CIG2005第四届中国电子竞技大会正式启航

2005年6月28日，中国电子竞技运动的旗舰——都宝杯CIG2005第四届中国电子竞技大会启动新闻发布会在北京帝景豪廷酒店召开。发布会现场，来自各政府部门以及赛事主办方信产部，支持单位国务院新闻办、文化部、国家体育总局、共青团中央的领导、赛事冠名赞助商都宝传媒的代表以及数百名电子竞技爱好者共同见证了CIG2005的正式启动。本次中国电子竞技大赛（CIG2005）从即日起，将在全国范围内32个分赛区进行为期6个月的淘汰赛，最终各分赛区的优胜选手将参加今年12月中旬在上海举行的全国总决赛。本届赛事除传统CS、魔兽争霸III等项目外，更有每届保持的由中国游戏中心独家承办的在线休闲类项目。



欧美电子竞技巨头GGL合作性收购CB

虽然还未有任何官方声明公布，但GGL的势力向欧洲扩张已经是铁板钉钉的事实了。在得到双方工作人员的确认后，北美著名电子竞技组织GGL收购欧洲历史最为悠久的ClanBase已经基本确定。作为举办了欧洲杯、欧洲国家杯以及阶梯联赛等众多大型赛事的ClanBase，目前一直未能获得好的赞助商，资金的匮乏给组织的运营造成了严重不便，而GGL则拥有雄厚的资金，双方一拍即合，这样地处荷兰的ClanBase欧洲电竞组织团队只需一纸公文即可与GGL画押，对于双方来说资源共享与欧美市场的进一步拓展已经进入实质阶段。

公告板

在网络游戏铺天盖地的情况下，星空娱动依然推出了他们的单机产品发行计划，特此列出以飨读者。

星空娱动产品发行计划表

中文名称	英文名称	发行公司	类型	语种	容量	发售日期	价格
科林麦克雷拉力赛04	Colin Mcrae Rally 04	Codemasters	赛车竞速	中文	4CD	2004年12月31日	69元
圣域	Sacred	Ascaron	动作角色扮演	中文	2CD	2005年1月20日	69元
虚幻竞技场2004标准版	Unreal Tournament 2004	ATARI	第一人称动作射击	中英文	1DVD+1-CD	2005年1月25日	69元
圣域增强版	Sacred Plus	Ascaron	奇幻动作角色扮演	中文	1CD	2005年2月	免费下载
无冬之夜DIY包	Neverwinter Nights DIY	ATARI	奇幻角色扮演	中文	2DVD	2005年4月25日	58元
圣域——地下世界（资料片）	Sacred:Underworld	Ascaron	奇幻动作角色扮演	中文	2CD	2005年6月1日	58元
战争行为	Act of War	ATARI	即时战略	中文	1DVD	2005年6月29日	58元
过山车大亨3——水上乐园	RCT3:Soaked!	ATARI	模拟经营	中文	1CD	2005年7月11日	58元
影子行动——红色水银	Shadow Ops:Red Mercury	ATARI	第一人称动作射击	中文	1DVD	2005年7月20日	58元
龙与地下城——地下城主	Dungeon Lords	Typhoon Games	奇幻动作角色扮演	中文	3CD	2005年7月29日	69元
车神3	Driv3r	ATARI	第三人称动作射击	中文	1DVD	2005年8月	待定
龙与地下城——恶魔之石	Forgotten Realms:Demon Stone	ATARI	第三人称动作	中文	1DVD	2005年8月	待定
运输帝国	Chris Sawyer's Locomotion	ATARI	模拟经营	中文	1CD	2005年8月	待定
沸点行动	Boiling Point	ATARI	第一人称动作射击	中文	1DVD	2005年8月	待定
龙与地下城——龙晶	Dragonshard	ATARI	奇幻角色扮演	中文	待定	待定	待定



“大富翁”的苦恼……

■本刊记者 生铁

一

7月13日，在国内几家知名的门户网站上，出现了一篇名为《大宇资讯股份有限公司关于〈大富翁〉商标使用权的郑重声明》的文章。该文指出，大宇公司独立自主研发出《大富翁》系列游戏，《大富翁》作为商标名称已在中华人民共和国获得国家工商行政管理总局商标局核准注册，具有专用的权利。大宇目前“发现有企业在未遵守智慧财产权法令及保护的情况下，在媒体上发布、进行公开传播使用本公司所有之《大富翁》商标，作为其公司之（在计算机网络上）提供在线游戏产品名称之信息。”所以希望媒体如发现类似消息发布，立刻告之大宇公司。

看到这篇声明多少有点让人感到意外，莫非目前市面上所有已发售和即将发售的单机版和网络版的大富翁类产品，都是侵犯大宇公司知识产权的？

记者拨通了《大富翁》电脑游戏之父、北京软星公司的负责人姚壮宪先生的电话。在电话中，姚先生告诉记者，实际上，模仿大宇《大富翁》的产品，构成侵权的事件从未断过，但都是小公司小产品，大宇公司也未对这些同样是国产游戏开发企业“相煎太急”。而目前一些同样是国产游戏开发商的同行，却对大宇公司毫不留情，对《大富翁》这款游戏实行了“拿来主义”的做法。“我们也是国产游戏开发商啊……”姚壮宪先生说，他表示很不理解，为什么现在有些厂商会拿自己的同胞开刀。姚先生并未指明模仿甚至抄袭大宇《大富翁》的产品究竟是哪些企业。他只是说，大宇有可能会在不久后考虑针对某款产品发布某种形式的声明或反应。

二

回过头看看，目前开发中的“类《大富翁》”游戏有哪些呢？这里面有杭州久易科技有限公司开发并即将推出的PC网络游戏《大富翁Online》。据官方称，这款游戏与大宇《大富翁》的游戏方式有所不同。另一款是北京掌中仙境公司即将推出的《超级大富翁Online》。官方称此游戏吸取了大宇《大富翁》系列以及《泡泡堂》游戏的特点。而我能见到的第三款游戏，名叫《盛大富翁》。当然，不用说，这是我们的老朋友盛大公司近期即将推出的网络游戏。它的官方网站相比前两款游戏的要完善得多了。

笔者看到Flash网站的截图，不知怎么，立刻使我想到了大宇公司的《大富翁7》！



请看这两张图，左边的是《大富翁7》的游戏截图，右边是《盛大富翁》的Flash网站截图，二者不仅风格上非常相近，而且，注意图中画红圈的“点数获取地点”标志，简直可以说是完全一样了。当然，我们必须声明，巧合总是有的，并不能就这个网站上的截图，就认定盛大公司是在指示它的开发团队在搞一种剽窃行为。类似的相似点还有很多，例如空白地产处的木牌，比如右侧图中的救护车的设计，也都是与《大富翁7》有异曲同工之妙呢。



左图是《大富翁7》中的财神形象。右图是《盛大富翁》的Flash网站截图上的小财神形象。《盛大富翁》网站地址：http://rich.poptang.com，有兴趣的读者可以自己去看看。

记者从律师那里了解到，如果大宇《大富翁》这个品牌在国内确实进行过商标注册，那么其他公司所出品的带有“大富翁”字样的产品就确实构成了侵权行为，但是《盛大富翁》这样的商标，还很难判定它是否侵权，因为“盛大”本身也是一个商标。

三

笔者就这个问题先后拨通了盛大公司在北京和上海的相关部门的电话。得到对方确认，《盛大富翁》这款游戏确实是盛大的开发团队独立开发的，目前正在对外宣传中。对于大宇公司发出的这份声明，因未得到公司指示，不便多谈。

记者又从大宇方面了解到，开发《大富翁7》的主要美术人员，目前仍在本公司任职。那么又为什么有如此的巧合，《盛大富翁》的美术开发人员竟然把游戏Flash网站画面风格设计得与《大富翁7》如此相似呢？这究竟是不是一种巧合，我想还是留给读者去判断吧。

至于大宇公司《大富翁》系列的嫡系网络版传人《大富翁Online》的开发消息，早在2年前就已有所耳闻，而至今尚未推出，听说项目还在进展中，这大概也是大宇急于要发表文章开头那一篇声明的原因吧。P

《孢子》——年度最具创意的游戏

■四川 灼老爷

在今年的游戏开发者大会上，威尔·怀特向观众展示了一款视觉效果震撼、创意设计新颖的游戏——《孢子》。目前，关于《孢子》的信息还十分少，在今年E3上，我们也只看到几张游戏截图。但是在和你一起欣赏游戏截图，以及展望《孢子》是如何借鉴多项史诗性作品之前，让我们通过漫画来了解一下这个游戏到底"好玩"在哪里。

类　型：	策略
制　作：	Maxis
发　行：	EA Games
上市日期：	2006年第三季度
推 荐 度：	★★★★★

爆笑漫画——揭开"孢子"看看



五大阶段——孢子融汇贯通

如果你看了上面的漫画和截图，还不太理解《孢子》这个游戏到底是什么，那么这个部分就是为你准备的。我将把威尔·怀特演示的《孢子》尽量用文字来解释清楚。

从微生物到海洋

《孢子》游戏一开始就像《吃豆》一样，在一个封闭的环境中，玩家将要操纵一个十分可怜的小微生物。一开始你只能吃一些比你更小的细胞，并且要避开那些游来游去的大家伙。只要你吃够了一定数量，游戏就会自动跳出一个编辑器，让你用《模拟人生》里造人的方式为你的微生物添加各种肌体功能。接下来你要继续去吃。"功德"圆满之后，你就进化到一个崭新的环境中——海洋。海洋同样是个暗藏杀机的地方，不过你在这个阶段的目的是"下蛋"。只要能下蛋，就会出现功能更强大的编辑器。你可随心所欲地为这个新生物设计体型、手脚形状、尾巴功能和身上主要单位的数量。威尔·怀特就设计了一个长着3条腿，每只脚上3个脚趾，有着很厉害的尾尖，尾巴向前弯曲到身体中部的小怪物。

从陆地到太空

从海洋到陆地，是生命进化过程中的重要一环。"三脚怪"刚刚上岸，就开始了它的弱肉强食生涯。一种"独脚跳跳"形式的小怪在它尾巴的攻击下简直不堪一击，杀了之后即可吃掉。当然，后来威尔·怀特在接受采访时也说明，并非只能进化出食肉动物，也可走食草动物的方向。"三脚怪"在躲开行动迟缓但形貌恐怖的六脚天敌后，就可为下一代着想了。通过发出叫喊声，可找到蹲在干柴堆里的异性同伴，在类似跳舞的"交配"之后，又下蛋了。这时候，威尔·怀特还向观众展示了编辑器的强大功能，它甚至可造出一只小熊——温尼！

就这样，子子孙孙，无穷尽也，《孢子》进入部落阶段。这一阶段仍有《模拟人生》的影子，玩家可给部落

精美截图——《孢子》的新世界

漫画只能以玩笑的方式让大家快速了解《孢子》的游戏方式，下面这几张精美截图才是真家伙。



进化的方向取决于你自己，此图反映的是玩家操纵的种族在陆地上生存的概貌。图中反映出这种有着3条腿，拖着长尾巴的动物充满自信地开始了文明生活——看，他们在生火！图中央的建筑式样也将决定文明未来发展的总体风格。从中我们还可看出，这个物种生活在大草原上。



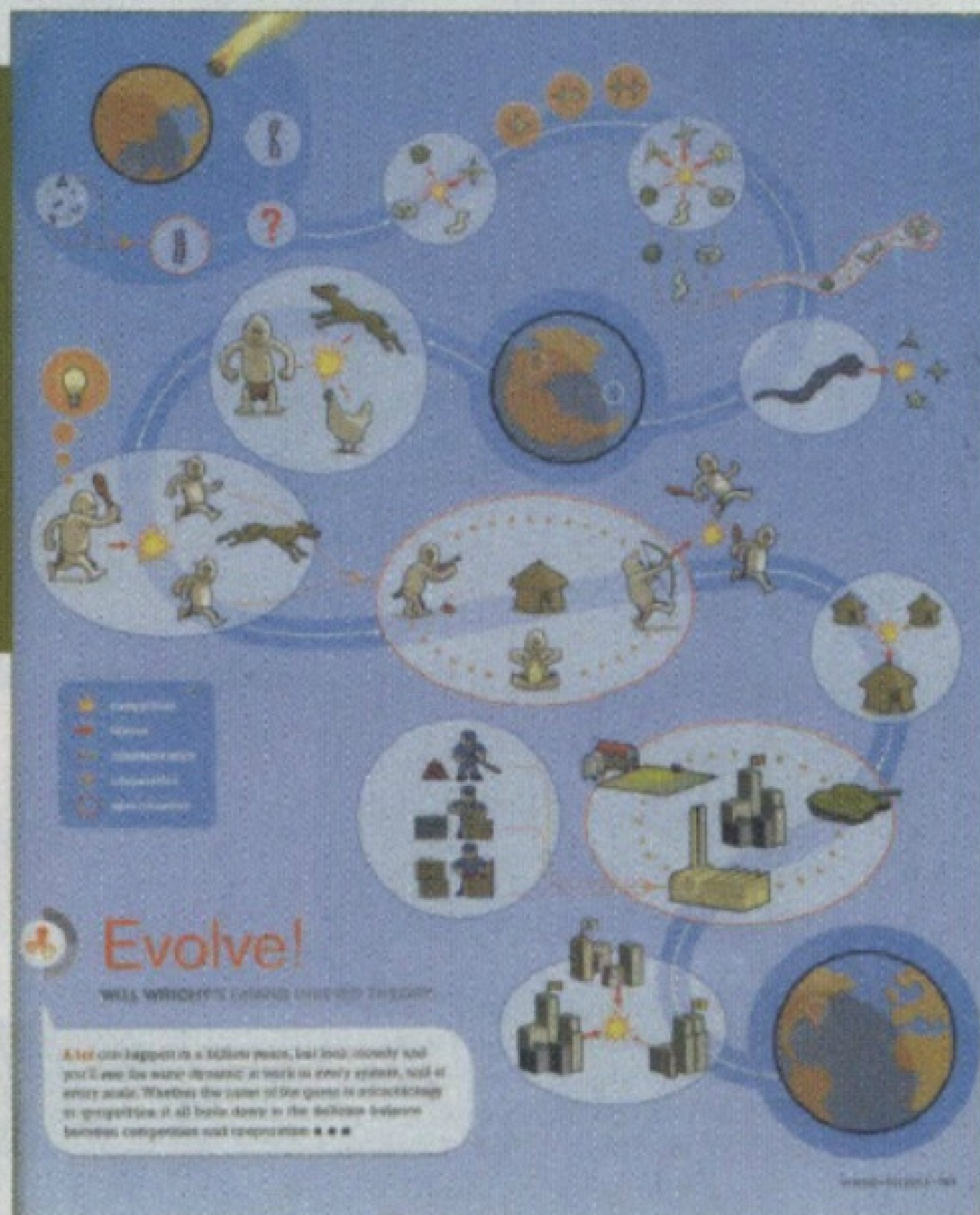
由此可见，大草原上的生活并不容易，"三脚族"要在比自己长相更怪异、实力更强劲的天敌追杀下生存下来。图中除了中间外形可怖，龇牙咧嘴，正在追杀三脚怪的巨兽之外，还分散着一些袋鼠式的小动物。后者想必是被三脚怪追杀的，丛林法则在原始部落时代体现得淋漓尽致。



三脚怪建立起五彩斑斓的城市。这里需要特别指出的是，《孢子》游戏中有各种功能强大的编辑器，物种早期进化方向，完全由玩家自行通过"拖拽"决定；文明早期从建筑式样到各种器械的模样，也都由玩家自行任意勾勒。此外，玩家必须发展出足够数量的"工具"和"科技"，让你的部落更加具有社会化之后，才能建造大城市。



当玩家发展出太空科技后，就可立即缩放，从而可看到所处行星的全貌。图中我们至少可看到4座城市，其中风格鲜艳的是玩家创建文明所有的城市；而格调灰暗，又有着工业化倾向的则是电脑创建的文明。行星的水域和陆地上也遍布了这两种（或更多种）不同文明的船只和车辆。



《连线》杂志上刊登了威尔·怀特在《孢子》游戏背后建立的一套进化理论：在人类发展的每一个阶段，竞争的方式在本质上都是一致的。



增添"生活用具"。威尔为"三脚怪部落"投下"几根棍子""一个火堆""一个木桶"，接下来，这些成员就会主动研究，并且自由分配。有几个用尾巴敲打木桶（击鼓），更多的则用尾巴夹着木棍绕着火堆跳舞。通过这种方式，这个部落的社会性得以提高。到了一定阶段后，就能开始进入"城市阶段"。此阶段类似《模拟城市》，但是有3点不同：第一，城市的所有建筑都由玩家自己通过建筑编辑器来设计，简直是五花八门；第二，城市建设过程中，电脑控制的其他城市会来攻击，这时游戏类似于《星际争霸》；第三，城市阶段需要进行外交策略考量，这不免又让人想起了《文明》。

在研制出UFO之后，玩家就可进入另一个全新的境界，而整个行星的外貌也得以体现。

从太阳系到全宇宙

有了宇宙飞船后，就能继续缩放，整个太阳系就会立即展现在玩家面前。在临离开母星之前，威尔居然用UFO把当年迫害他的六脚怪物抓了几只带走。在星系发展阶段，玩家可用鼠标在太阳系中进行仔细搜寻，以找到其他智慧生命的存在。玩家还可进行大规模移民，来扩张自己的实力。威尔为每个行星制定了3种限制，分别为"地形"（T）、"生物圈"（B）和"人口"（P）。并非每个星球都可移民，要不人类早已向月球移民了。如何平衡移民费用和针对已知外星移民者的毁灭性打击，将成为这个阶段的主要目标。

最后，当威尔·怀特继续向外缩放，让玩家的飞船跳出银河系，来到真正广阔无边的宇宙中时，台下给与他热烈的掌声。而我们目前还无法知道这款赋予玩家最大程度自由"创造"的游戏更惊人的后续发展情况，我只能用阿尔佛雷德·贝斯特的名著标题来结束这篇前瞻：

"The Stars，My Destination."（群星，我的归宿）P

图说《文明IV》Civilization IV

■四川 千叶城里伤心人

席德·梅尔越来越会赚钱了。瞧瞧FIRAXIS这几年都在干什么——先是在2001年推出了《文明III》，然后在2002年推出了《文明III——游戏世界》；2003年又出了个黄金版，包含了《文明III》和《游戏世界》，以及《文明III——征服者》，甚至于2004年的《文明III（完整版）》包含了原版和两个资料片。Atari公司纵然把《文明III》卖得像白酒那样畅销，可是人们还是不由得犯嘀咕，为啥它还是没有1996年的《文明II》好玩呢？拖了3年，席德·梅尔总算亮出了他的《文明IV》——用的是《海盗》引擎……哦，我已经迫不及待地要跟你们介绍有关《文明IV》的内容了。

类　　型：回合策略
制　　作：FIRAXIS Games
发　　行：2K Games
上市日期：2005年12月
推 荐 度：★★★★☆


席德·梅尔


如果我也能在这样大的屏幕上玩"文明"，死而无憾



《文明IV》设计师/程序员索伦·约翰逊（Soren Johnson）在E3巨大的《文明IV》招牌前所摆的POSE


概念图：古代剑兵。值得一提的是，《文明IV》中减少了古代阶段的兵种数量，目的在于让玩家在一开始就能投入更多的精力在某些一劳永逸的"兵种升级"制度上


概念图：骆驼骑射手。这是典型的中东地区文明的兵种，《文明IV》将为每个文明配备特色兵种


《文明IV》恢复了《文明II》的许多优秀设定，其中最抢眼的就是对"奇迹建造视频"的恢复。对于没有玩过《文明II》的玩家，当他们在《文明III》里辛辛苦苦造出一个奇迹，席德·梅尔就用一张图片来糊弄一下，这是很不厚道的！好在《文明IV》中将有45段视频来展现每个奇迹的建造过程。话说回来，我还是希望这些视频能"跳过"



外交界面：甘地。界面与3代相比，几乎没有改变；根据视频可知，有的国家领袖数量会是2个，比如美国就有华盛顿和富兰克林。此外，领导人也不再像3代那样只有表情，增加了一些手势。总体来说，领导人绘制得更卡通化了



外交界面：尤利乌斯·恺撒



每个城市头上的数据条变得更加花哨，更重要的是，多出来一个图标显示该城的宗教信仰，图中5座城市里有4座信仰犹太教，一座信仰基督教。注意本图的左侧海域，那些渔网显然表明，《文明Ⅳ》中玩家可以利用捕捞业来缓解城市增长面临的食物不足问题，这更像《帝国时代Ⅱ》了



图中央是一名传教士，他的目的在于转化各个城市的信仰。随着加入世界各大宗教，整个《文明Ⅳ》的“上层建筑”全面翻新。希德·梅尔取消了幼稚的“政体”设定，改为由整个文明体内所有公民信仰和民主倾向来决定国家体制



将3D地图不断缩小，就会出现一幅球形世界地图。这张地图将能像“铁路大亨”那样多层次地展示各类资源在各地的分布情况。《文明Ⅳ》考虑到有的玩家嫌游戏快，有的嫌慢的情况，在普通时间之外增加了“快速”和“史诗”两种模式



靠近河流的城市将自动加入世界贸易网中，城与城之间将可交换食品，但是食品不能直接影响到城市人口增长，只能对城市健康度产生作用

期待：《文明Ⅳ》被玩家称为“年度最热门游戏”，老玩家们仿佛又有了些许2001年期待《文明Ⅲ》时那样激动的心情。但是3D化的“文明”在世界细节上下了太多功夫，使得它看起来更像是《铁路大亨3》。好在游戏还有时间加以修饰，希望能在艺术风格上再化力气完善，毕竟《文明》需要玩家长时间潜心面对。

大众软件游戏测试平台

intel. ATI ASUS PHILIPS

类　型：角色扮演
制　作：宇峻奥汀科技
发　行：寰宇之星
推荐度：4
测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB × 2
显卡：ATI RADEON X700 Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
推荐度：★★★★



《幻想三国志贰》抢先试炼

■本刊记者 冰河

“从此以后，王子和公主就过上了幸福的生活……”

绝大部分RPG游戏都拥有这样一个结尾；当然，林月如和赵灵儿、玉儿和小雪二者只能择其一。这样残酷的决定也经常出现，人生总是有太多的遗憾，即使在游戏里同样如此。不过王子和公主真的能够永远幸福么？就算幸福，他们的后代还会拥有一样平安宁静的日子么？这很难说。因为有些东西就像宿命一般代代相传，就像因为是阿纳金的儿子，卢克就注定要成为下一代的天行者；有了张翠山和谢逊这样的父辈，张无忌百般挣扎也不得不坐上明教教主的位置。谁知道李逍遥的际遇和他老爹侠盗李三思有没有什么联系呢？用电影里的话来说，就是“出来混，早晚是要还的”。这一辈的幸福生活，也许就是下一代磨难的开始；而今生坎坷的经历，焉知不是父辈历史的流传。所以相似的故事，总是在一辈又一辈中轮回，也许直到世界终结的那一天。

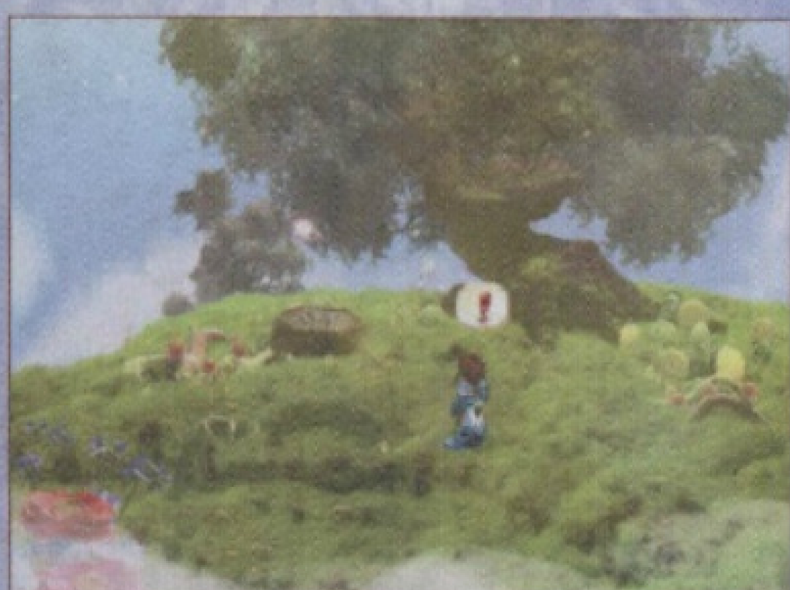
也许是受了几年来流行的《星战前传》的影响，当宇峻科技决定就2年前热卖的《幻想三国志》开发其续作的时候，并没有选择延续姬轩后代们的传奇，而是将历史向前追溯，讲述姬轩父辈们在乱世开始之际的悲欢离合。那个时候，距离董卓引兵火烧洛阳还没有多久，李傕和郭汜在长安明争暗斗，天下刚刚进入一个乱世，凡人和英雄们的悲剧才刚刚开始……



实景和美术相结合的背景



贴近写实风格的“帝苑”



天下大势，竟然是这局棋的赌注？



帅哥出场，步步生莲

乱世安得桃源

与前作一样，故事依旧发生在一个宁静的小山村，只不过地点从荆州转移到了西凉。虽然那里常年风沙，缺衣少食，但百姓的生活还算安乐。虽然村子里的人们通过驻守的将军也知道这个世道开始不太平了，不过他们无论如何也不会想到惨祸会如此迅速地降临到他们头上——原来村子旁有一个可以影响天下大势变化的洞窟。天上的神仙把凡间苍生的命运当作一场争斗的筹码。

故事的主人公楚歌没有什么远大的志向，只希望成为一个衣食无忧的有钱人，这也是山村少年最常有的一个梦想。某天，做着美梦的他无意中进入到一个名叫“帝苑”的神秘所在，莫名地被要求在“天下、财富、情感”中作出一个选择。他不以为意地选择了财富，对方则意味深长地回答“看你以后如何实现你的选择吧”。



原来帅哥就是黄帝，正邪难料啊



调整阵法，准备战斗

很典型的武侠RPG开头，谁也不知自己会面对怎样的未来，也不知自己扮演怎样的角色，当风云际会降临某人的头上时，他不过以为这又是一次命运的戏言。而随着情节渐渐展开，种种无可避免的十字路口纷至沓来，主人公才意识到已卷入了身不由己的乱世中。尽管这个开头玩家曾在不同的游戏中一次又一次地经历，但面临着一段新的传奇时，还是无法避免地沉迷其中。也许是因为现实中的人生也同样如此，无奈和遗憾总是与人的成长如影随形，所以即使在单机游戏低迷的今天，一款新RPG游戏依然能吸引无数的玩家投入其中。

尽管放出的是试玩版，但从已经展开的游戏剧情可看出，与上一代游戏相似，《幻想三国志贰》并不是一款消磨时间的简单作品。善与恶、是与非、正与邪、苦难与幸福，这些人们道德中的原则到底是什么，从游戏一开始陷入国仇家恨的主人公就不时地对此展开思索；而屏幕外的有心玩家在娱乐的同时，也会陷入同样的疑问中。这些问题可能没有确定的答案，但是一款不仅让人快乐，也同样引人思索的游戏，无疑奠定了成为经典的基础。

集大成的系统设置

《幻想三国志贰》的系统设置沿袭了上一代的一些特点，诸如可获得兽茧孵化宠物养成作战、可依靠“晶魄”镶嵌在装备上获得不同的附加能力等。此外还引进和改进了一些其他游戏中很受欢迎的因素。首先是阵法系统功能的加强。在上一代游戏中，阵法虽然也是影响战斗胜负的重要因素，但在熟悉了阵法的弱点后加以针对性的进攻，就可很快结束战斗。而新游戏中则加强了“阵眼”的作用——即阵法中关键人物的作用。敌方的指挥人员往往处于阵形的中心，受到严密保护，即使阵形遭到破坏，只要“阵眼”还在，阵法就不会完全失去威力。而且如果敌方的指挥员是知名的大将，往往还会根据战斗的状况及时调整阵法，确保己方战斗力不下降。所以在游戏中如何迅速击破“阵眼”，是玩家需要面对的新考验。依靠级别高、招数精不一定能完全解决问题，盲眼、迷魂、混乱等针对“阵眼”的阴损招数，将会成为新的法宝。


精美的室内场景

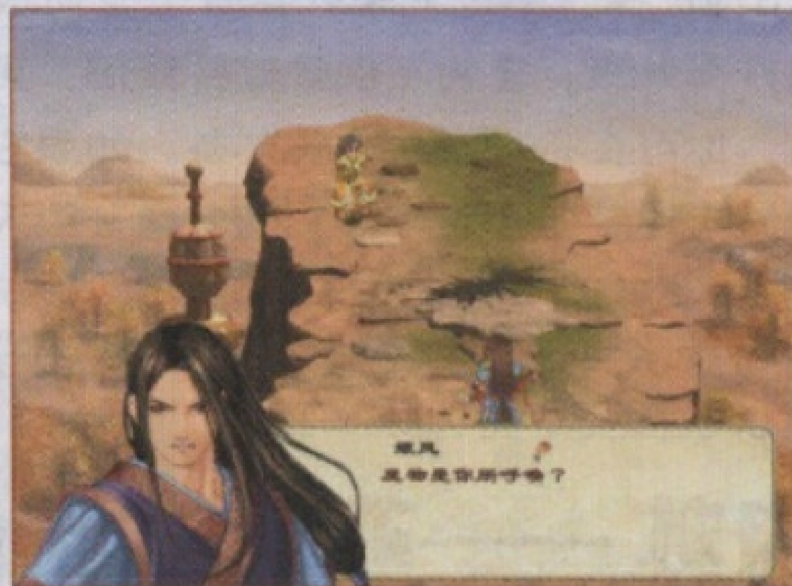
其次是游戏设置了一个叫做“帝苑”的特殊所在。这个存在于主人公心中的特殊场所，是个类似《轩辕剑》系列游戏中“炼妖壶”的设定，不但是推动游戏的重要线索，玩家还可在此地将地图中和战斗中获得的无用物品炼化成原料，再根据配方炼化出种种其他方式难以获得的特殊物品，大大增强队伍的战斗力。

游戏的战斗方式依旧是采用半即时制和回合制两种，玩家可针对自己的爱好进行选择。不过由于此次游戏中增加了上百人队伍的大规模战斗，半即时制战斗对于玩家来说过于耗费精力，还是建议尽早改成回合制。至于百人战的玄妙，由于此次试玩中仅有的一战并未给与分出胜负的机会，具体的乐趣还需在正式版中尝试。

制作精美的音画设计

动听的音乐和精湛的美术曾经是《幻想三国志》引以为傲的亮点，在续作中这两个因素依旧得到了重视。可能是因为试玩版还是硬盘版的缘故，上一代游戏中富有韵味的动画并没有出现。不过从游戏中几场简单的3D过场动画来看，除了颗粒略粗有些不足之外，其他都无可挑剔。而2D画面的精美线条和色彩依旧保持前作的精致，不过也许是为了配合游戏的发生地点由中原转移到了西凉荒漠，画面的风格更加粗犷大气一些。而配乐中增加了一些民乐乐器的演奏，不再以单纯的弦乐为主，并加入了无伴奏的人声清唱，使得音乐的风格多样化，也符合游戏跌宕起伏的剧情变化。只是在试玩版中，像上一代游戏那样动情的主题歌尚未听到，也许同样要等到正式版才能一窥真实面目。

2个小时的试玩版很快就能通关，但是游戏的精彩之处还只是表现了个大概，真正的乐趣尚未到来。希望新作的正式推出，能让玩家寻找回单机RPG游戏中失落已久的那种感动。P


大侠出场，传奇开始



军队的攻击力显然高于地方帮会

本期佳作不少，既有让人备受期待的《阿猫阿狗2》，也有一年一度的“例”作《信长之野望——革新》，当然也不乏一些欧美的精致作品，比如《黑暗史诗》（Fate）、《查理和巧克力工厂》（Charlie and the Chocolate Factory）。受暑期的影响，一些大作也慢慢面市，但数量和质量现在来看仍然算一般。中文作品方面，除了《阿猫阿狗2》可打发暑期时光，其他的中文作品鲜有上市。另外几款汉化的作品也可让E文不强的同胞们聊感安慰。

■晶合实验室 fly

信长之野望——革新（日文版）
KOEI NOBU 12 Japanese







类型：回合策略
制作：Koei
发行：Koei
上市日期：2005年6月22日
推荐度：90

开始就说过，Koei的“信长”系列和“三国”系列都属于一年一度的“例”作。本代副标题名曰“革新”，自然从内容到操作都革新了不少。首先是引入了全3D技术。日本的名山大川都以3D建模制作，看起来真实感提高不少；同时战略战术也能更好地通过地形来体现。其次强化了技术的概念，“科学技术是第一生产力”在游戏中体现得一览无遗，所有先进武器装备都靠提升技术来制造。最后是引入了类似“凯撒”系列的城市建设系统，建造不同的建筑设施可吸引不同的人才，开发不同的技术，生产不同的武器，这些似乎又在与“全面战争”系列靠近。

黑暗史诗
Fate





类型：角色扮演
制作：WildTangent
发行：WildTangent
上市日期：2005年6月28日
推荐度：90

这个游戏，说它是Q版的“暗黑”更好一些，操作、键位、界面，一切都是按着“暗黑”的风格设计的。甚至在初始状态下，你背包里就会有两个卷轴：一个是鉴定轴，一个是回城轴……职业无非也就法师、弓手、战士3种选择，不过上来就会有个宠物跟随，它会跟着你等级的提升而升级。宠物不仅是战斗伴侣，更奇妙的是它还是一个包裹，你可在它身上放一些装备。如果它身上装满了，还可让它回城卖掉装备，这个设定既有趣又很人性化。至于其他方面，玩过“暗黑”的自然会轻松上手，没玩过的也不会觉得难，至少画风比“暗黑”更易接受。**（详见本期“锋利的盾”）**

查理和巧克力工厂
Charlie and the Chocolate Factory



类型：动作冒险
制作：Tecmo/Backbone Entertainment
发行：2K Games
上市日期：2005年7月17日
推荐度：80

本作改编自同名电影，类似于以前的《哈利波特》和《北极号快车》，是充满童趣的冒险游戏。背景简单，操作简易，对话幽默，孩子们玩起来固然上手容易，成人玩起来也不免傻笑几声。故事讲述孤单一人的糖果大亨威利，想为自己的巧克力工厂寻找一位合适的继承人，于是举办了一场抽奖大赛。贫穷而善良的男孩查理和另外4个孩子幸运地被选中，并获得参观这个充满神秘色彩、已经15年无人来过的古怪巧克力工厂，参加一场神秘莫测的冒险之旅。游戏画面柔和，卡通味十足，也许有些人玩起来会觉得很幼稚，但偶尔回到童年感觉也不错。

伊苏——菲尔迦纳的誓约（日文版）
YS：The Oath in Felghana

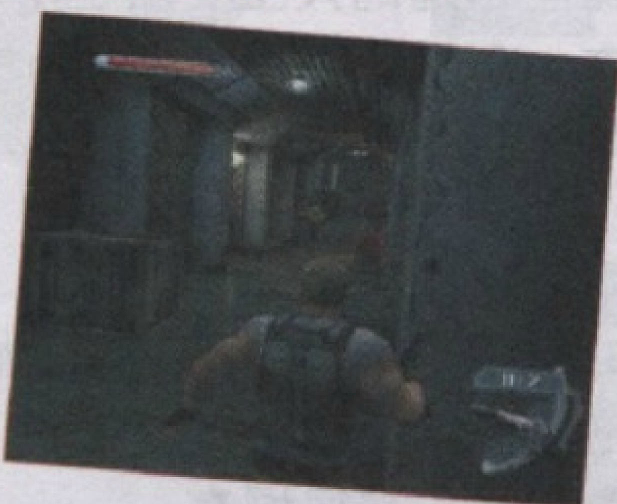


类型：角色扮演
制作：FALCOM
发行：FALCOM
上市日期：2005年6月30日
推荐度：85

本作以3代为背景，采用6代的引擎制作；秉承前几代作品一贯的卡通可爱风格，并在《伊苏》系列原有的操作上新增了许多动作，比如二段跳跃和旋风跳跃等；用更简单的操作来实现更复杂的动作，增加了风、火、暗属性等新的攻击模式。Boss战更加华丽、震撼，这似乎是日式RPG，甚至是射击游戏的一贯特点。平淡无奇但又略带花哨的冒险（战斗）过程，最后以占据屏幕75%面积、模样千奇百怪的Boss以各种可以轰天到爆、华丽致死的攻击手段考验玩家的操作技术和经验积累。当然，玩家角色的攻击观赏性也不比Boss差到哪里去。

超能力战警
Psi Ops The Mindgate Conspiracy

类型： 第三人称射击
制作： Midway
发行： Zoo Digital Publishing
上市日期： 2005年6月19日
推荐度： 85



一款比较俗的游戏，采用目前大部分第三人称射击游戏所共有的背景故事、游戏引擎。主角是个会超能力但又失去记忆的家伙，当然开始不会让你用那些强劲的超能力。随着剧情的展开，关卡一步步被突破，主角开始恢复记忆和具备部分超能力。这种设计似乎以前的一款游戏就用过，也不新鲜了。当然不要以为自己有了超能力就很了不起，初期它们仅限用于侦察、使用和感知，比较实用的是吸取能量，不过笔者还没玩到那一步，不知具体的威力如何。游戏射击部分要求很高，敌人还算聪明，懂得躲躲藏藏，即使打中头部也不会立刻就死；再加上稍有些糟糕的视角控制，潜行的重要性便也有些重要了。

阿猫阿狗2
Tun Town 2 Chinese

类型： 角色扮演
制作： 上海软星
发行： 寰宇之星
上市日期： 2005年7月10日
推荐度： 90



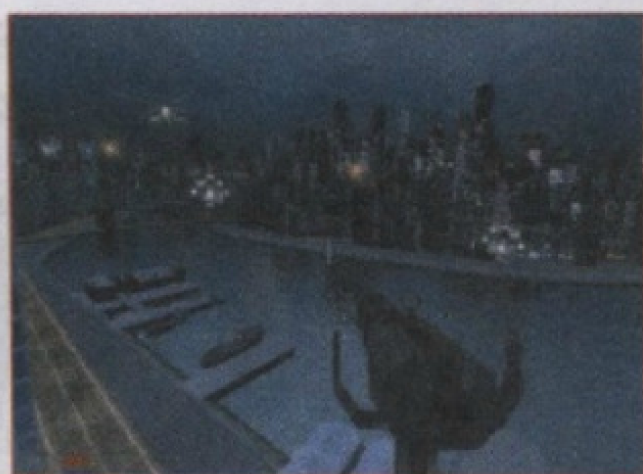
1998年，当《阿猫阿狗》出现在玩家面前时，大家刚刚从《仙剑奇侠传》的悲情余波中缓过劲来，这款风格轻松、对话幽默的游戏立刻吸引住大家的目光。时隔7年，它的二代作品终于问世了（繁体中文版已在我国台湾省先期发售）。本作采用卡通渲染技术，秉承了上代轻松简洁的画风，在剧情和对话上也延续了前代独树一帜的风格。维护木桶镇宁静与和平的木桶小队——能和所有动物交谈的乐乐、热血冲动的阿康、科研狂人一般的阿吉，是否还能像一代那样，牢牢抓住玩家们的心，现在还不得而知；现在的玩家们还有多少能有以前那种玩游戏的心态，也不得而知。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。



太空帝国
Star Fury

类型： 角色扮演
制作： Strategy First
发行： Strategy First
上市日期： 2005年6月18日
推荐度： 75



末世拯救
Psychotoxic

类型： 第三人称射击
制作： NuClearVision
发行： Whiptail Interactive
上市日期： 2005年6月19日
推荐度： 80



工人物语V（资料片）
The Settlers Heritage of Kings Expansion

类型： 策略
制作： Blue Byte
发行： Ubisoft
上市日期： 2005年6月23日
推荐度： 80



荣誉的王冠
Crown of Glory

类型： 即时策略
制作： Western Civilization Software
发行： Matrix Games
上市日期： 2005年6月26日
推荐度： 75



街头飞车
Streets Racer

类型： 赛车
制作： Play Publishing
发行： Play Publishing
上市日期： 2005年6月19日
推荐度： 70



黑鹰突击队
Army Ranger Mogadishu

类型： 第一人称射击
制作： Jarhead Games
发行： Groove Games
上市日期： 2005年6月22日
推荐度： 80



过山车大亨3——水上乐园
Roller Coaster Tycoon 3: Soaked

类型： 模拟经营
制作： Frontier Developments
发行： Atari
上市日期： 2005年6月24日
推荐度： 80



魔法战争
Battle Mages

类型： 角色扮演
制作： Targem
发行： Buka Entertainment
上市日期： 2005年6月26日
推荐度： 75

如果游戏没有存盘和续关的机会，那么结果会怎样？我们可以先来试着猜测一下。

玩《仙剑奇侠传》，如果不能存盘，你也许会感觉李逍遥的人生一点也不精彩。遇到了灵儿妹妹，你想跟她一辈子厮守在一起，但是太多的事情接踵而来，没完没了，你想喘口气休息一下，可是马上又被拖入了下一个漩涡。为了心爱的人，你冒着死亡的威胁不停战斗，提升等级，如果你能坚持到最后，你会发现根本没有你所想象的美好结局。

玩《魔兽世界》，如果战死一次就被注销ID，那么你很有可能乐于在北郡修道院的新手村屠尽阿猫阿狗，一直练到在这里挣不到一点经验，你也不愿意踏入外面的天地。因为你已经可以在这里称王称霸，至于暴风城有多恢宏、死亡矿井有多刺激你不愿去想，如果你不想失去这个ID。

玩街机《赤壁之战》，你一路冲杀畅通无阻，正感志得意满之时，你遇到了第一个真正的强敌——夏侯惇。尽管你拼尽全力，但是仍然惨败于夏侯胖子的五步神拳之手。不能投币续关，你只有重头来过，当你屡经失败积累了很多经验之后，终于战胜了夏侯胖子，你这才发现，原来后面还有张辽和吕布这样更狠的角色。

玩《异尘余生2》，如果不能存盘，你会感叹人与人之间的交流是多么困难。有时候你只想跟某人开开玩笑，但是他却勃然大怒拔枪相向；有时候你只是跟一个姑娘随口调笑，她却死心塌地非你不嫁；有时候你只是一时好奇而交到一个新朋友，但这却导致对你来说更加重要的老朋友离你而去。你想做一个大家都喜欢的人，但却是那么不容易。

玩《心跳回忆》，如果不能存盘，你会发现永远也猜测不透心爱姑娘的心思。你认定她喜欢身强力壮的男子汉，但是她喜欢的却是饱读诗书的才子。你为了她努力跟上时尚的潮流，但是她却只爱纯朴忠厚的老实人。你满心以为自己一定会有一个藤绮诗织那样的女友，但是可能最终无人爱你。

如果不能存盘和续关，也许你会发现游戏原来并不是那么好玩。你又想起了有人常说的那句话，其实生活就是一盘不能存盘续关的游戏，它比电脑中的任何一个游戏都更刺激，更好玩，只可惜并没有多少人有勇气去真正地爱上它。

8 神经
yangli@popsoft.com.cn



如果游戏不能存盘

绿色3D大菠萝
——评《黑暗史诗》

■上海 善良的大灰狼

也许你从未听过《黑暗史诗》这个名字，不过这并不要紧。如果仅按字面意思翻译，Fate的含义实在难以让人把它同“黑暗史诗”的译名联系起来，但由于它有着与《暗黑破坏神》系列如出一辙的神似之处，因此《黑暗史诗》的名字也从此流行了开来。我们可以发现，从今年6月起，国内各大热门游戏论坛上《黑暗史诗》都成了新的单机游戏焦点话题。

绿色版的Diablo

自打Diablo问世之日起，尾随者一直众多。受此影响，每逢有同类型新作推出，玩家都不可避免地将它与Diablo对比一番。可惜的是，或许是品牌的口碑效应远胜过单一产品的创新，直至今日，除去Diablo系列的2款作品堪称经典外，其他的同类游戏往往只是昙花一现。现如今《黑暗史诗》敢以绿色版3DDiablo自称，不免要冒下大不敬的风险，但许多事情的结果往往出人意料。

《黑暗史诗》是2005年E3参展作品，不过不同于其他参展游戏商业化包装发行的模式，《黑暗史诗》采用了回归传统的共享注册模式进行发行，由于游戏容量不超过200MB，因此能够上网的玩家只要登录WildTangent公司网址（http://www.wildtangent.com/）即可下载游戏。不过需要指出的是如果你没有注册付费，那么除了游戏开头会出现广告之外，人物只能练到3级，地牢只能下到3层。在这个大作横行，连DVD都要双层装载的年代，一款容量不超过200MB的游戏已经足够特立独行，但更让人难以想象的是，正如玩家为它命名《黑暗史诗》一般，游戏的品质也直追Diablo系列。

在一座森林中央的城镇外，有一个阴暗昏黑的地牢，下面的迷宫无穷无尽，如果你想成为英雄，那么带上你的宠物（小猫或小狗），记住镇上居民的委托，战斗的冒险就开始了。对于玩过Diablo系列的玩家来说，《黑暗史诗》一进入游戏即可上手，接受NPC的委托任务，杀入地牢找到各种各样的装备道具，学会丰富的技能。甚至于在《暗黑破坏神》中必须



类似暗黑的装备界面说明

先选定的固定职业，在《黑暗史诗》中也是允许玩家自由发展的，战士、魔法师、弓箭手等，通过自由的属性配点和技能学习，玩家可以创造出任何自己喜爱的角色。更为精彩的是游戏中还加入了角色传承的设定，当一个角色完成了全部的游戏任务，打败BOSS之后，他会退休（存档无法再读取），然后留下一件装备流传后世，之后重新建一个角色，增加难度，就可以带着先行者留下的装备继续冒险。

超低运行配置的3D游戏

提到3D游戏，相信不少低配置的游戏玩家已经开始头皮发麻。越来越高端的游戏运行配置要求在拼命压榨电脑硬件性能的同时，也让越来越多的玩家钱包大失血。如果有人告诉

精品 总评 8.8 大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

😊 极高的可玩性和超低的运行配置

☹ 不支持联机对战

制作	WildTangent
发行	WildTangent
载体	CD×1
类型	ARPG
语言	英文
环境	Win2000/XP

文化、包容性：7.5 上手精通：7.5 画面：8.5 音效：8.0 创新：7.0 剧情：8.0

你，一台赛扬500、128MB内存、GF2显卡的古董老机可以流畅支持时下最热门的3D游戏，你说不定会以一记大嘴巴来让对方好好清醒。但事实果真如此，就是在这样的电脑硬件配置下，《黑暗史诗》可以流畅运行，而且画面效果之华丽丝毫不亚于同期的《冰城传奇》！但这还不是《黑暗史诗》的全部优势，由于游戏的引擎很开放，文件资料都没有采用复杂的加密，因此只要略懂绘图软件和3DMAX，并会少许修改的玩家，都可以创造出自己个人风格的MOD来。WildTangent公司也非常支持玩家自行开发MOD，于是尽管游戏推出不足2个月，但互联网上各类《黑暗史诗》的个人主题网站已成星火燎原之势，有人把《星球大战》的激光剑加入游戏，有人把现代化的枪械装备添加入库，有人改换游戏的材质贴图使画面效果更加锐利，更有热心的国内玩家把《轩辕剑》中的知名武器导入游戏，令这款暗黑风格的欧美作品具有了些中国本土特色。正所谓众人拾柴火焰高，有着无数热心玩家的MOD制作，加上开发公司的大力支持，不断提供版本升级资料更新补丁包，游戏的乐趣远非寻常的“大作”级游戏可相媲美。难怪这款原本默默无闻，甚至连前瞻介绍都找不到的游戏，在发布之后迅速成为互联网上被人争相下载讨论的热门，俨然有直追Diablo之势。自然而然，原本应该被直译为《命运》的命名也就被更贴近Diablo的《黑暗史诗》所取代。

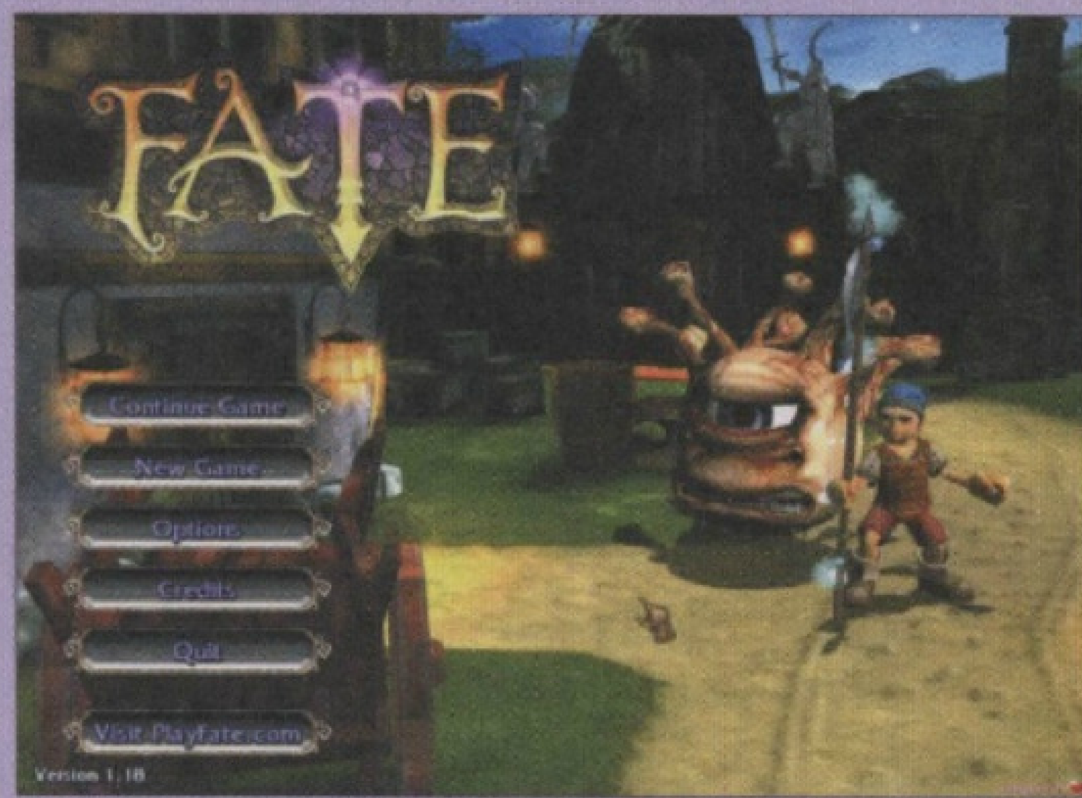

容量虽小，画质却很过关

连网络游戏都要借鉴的创新设计

或许是被商业利益所驱使，虽然号称创新的游戏不少，但真正创新并且为游戏玩家称道的却实在不多。《黑暗史诗》的创新程度如何？让我们先来看看。

看着满地的财宝，闪着夺目光芒的各式装备道具，每一位ARPG玩家相信都会忍不住流出口水，不过可惜的是身上的物品栏位有限，无法全部拾起，于是每当此时只能心疼不已，挑三拣四一番后闪着泪光离去。难道一定要有留有遗憾才能让玩家不懈追求吗？显然事实并非如此。在《黑暗史诗》中，伴随着宠物的出现，玩家不仅可以把身上装不下的装备道具放到宠物的背包中，更能够让宠物自动回城去代卖装备。而且异常贴心的是，系统会自动计算出宠物返回的时间，并给出倒计时显示，而宠物回城代卖物品后还能自动补血。如此一来，看着满地的财宝和极品装备，不用再留有遗憾地放弃了，通通可以收入囊中。

宠物当然不仅仅只是背包的代用品。虽然游戏中玩家一样可以利用魔法唤出召唤兽参战，但宠物却是你始终不二的伙伴，帮你战斗打怪代卖物品不说，随着等级的提升能力也会逐渐加强，甚至还可以变身。在宠物养成系统之外，游戏中还加入了一个创新的垂钓功能，购买鱼杆之后，玩家可以在城镇水塘和地牢各层的水池中进行垂钓获得各种的鱼儿，把鱼儿喂给宠物之后，宠物就会进行变身，从天上飞的火龙到地上爬的巨鳄，组合之多让人眼花缭乱。有的有时间限制，有的则可以永远变身，想想看原先温驯的阿猫阿狗现在变成杀伤力十足、外形酷酷的庞然大物跟着你一起行动，这份成就感可是其他同类游戏中所没有的。战斗是一份血腥的体力活，垂钓则是一件修身养性的安静事。但细究起来玩家会发现，垂钓所获得的好处并不比杀怪拿装备来得少。如果你的装备属性得当，或者人品够好，钓钩一起，一件闪亮的装备跃出水面，拿去鉴定属性爆强，价值上亿，说不定眼泪都会笑出来。而且除了杀怪、钓鱼获得装备外，玩家还可以把装备拿去赌和升级，无数的超级极品就是这样问世的！



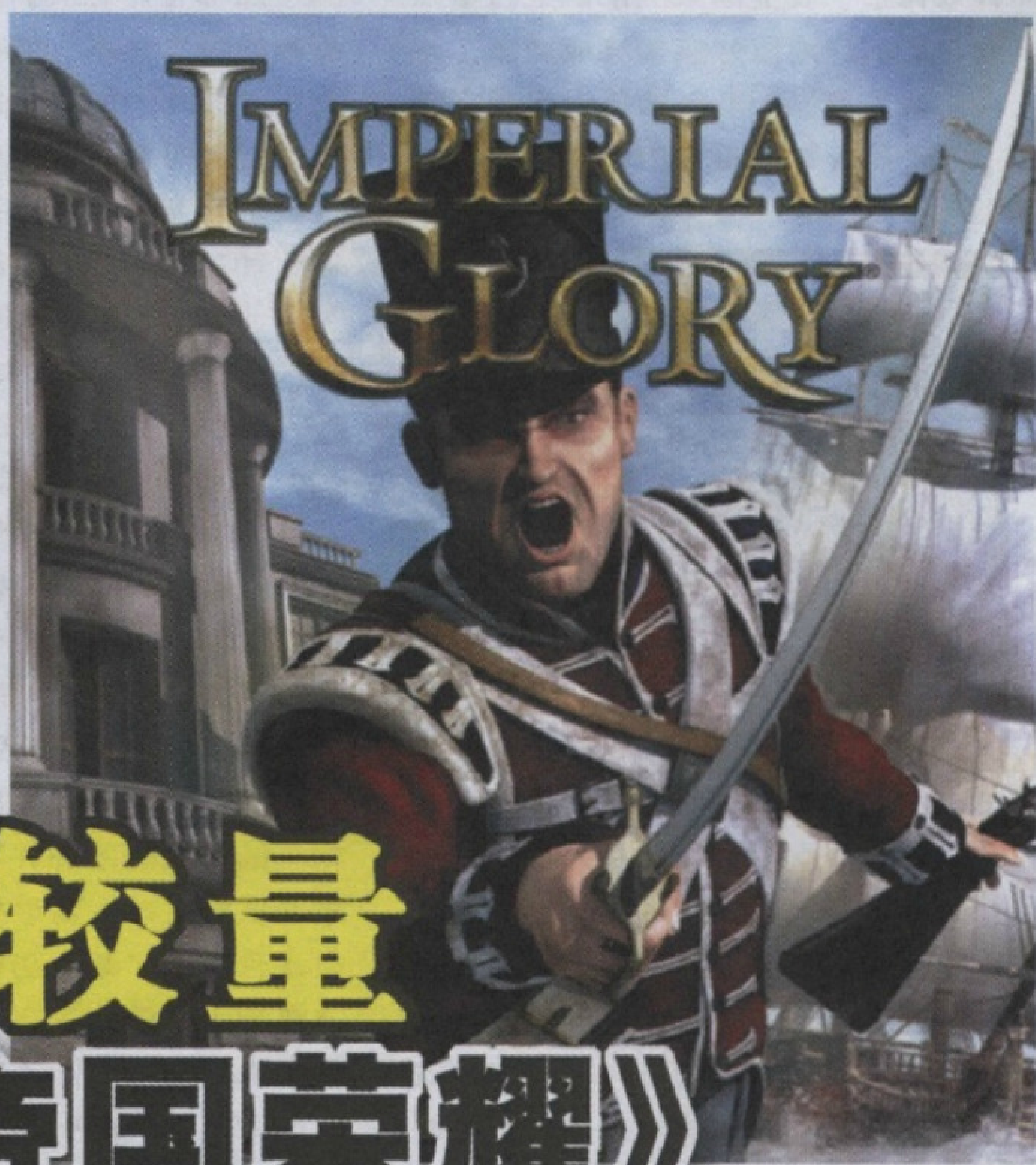
宠物变成了眼怪，变化实在是太多了

不能联机留下最大的遗憾

没有精彩的开场CG动画，没有《博德之门》一般庞大剧情任务线，相比同类的大作级游戏，《黑暗史诗》的确留有遗憾，但最让人遗憾的却是游戏中没有提供联机对战功能。因此最有成就的玩家也只能在游戏之余，看着自己满仓满库的极品装备自个偷着笑，而无法拿出去和其他玩家攀比交换。同样的学会了众多奥义之术，在死命地摧残变得越来越弱的怪物之外，玩家也开始变得独孤求败。不过我们毕竟不能忘记，《黑暗史诗》只是一款不足200MB的绿色游戏，它能做到现在的水平已属不易。这样的遗憾或许正是这款游戏难得之处，能够忍住现在联机对战的热门风潮，专心致志把单人模式做到如此地步，除了当年雄霸天下的Diablo，想来也就是现在的《黑暗史诗》了。虽然不能联机让游戏留下了遗憾，不过得益于游戏随机生成地牢地图的功能，因此如果玩家不去杀掉最终BOSS终结任务，而是一直埋头钻地牢杀怪拿装备，那么总数量超过100 000层的随机地图还是可以让你玩到手软。与此同时，游戏的音乐虽然由于容量的限制只有6首，但和《侠盗猎车手——圣安地列斯》一样，玩家可以用自己喜欢的MP3来替换游戏的音乐，这又是一个让人兴奋的亮点。

在今年的暑期，如果你错过了这款游戏，那将是一个巨大的遗憾。强烈推荐《黑暗史诗》！

18世纪的欧洲正值风起云涌，刚刚结束的启蒙运动唤醒了欧洲人对自由的渴求，1789年的法国大革命成为这个时代的标志。动荡中的欧洲不断上演着野心与扩张的战争游戏，这正是胸有韬略的军事天才大显身手之际，拿破仑、惠灵顿等一代将帅从此名载史册，而西班牙Pyro工作室开发的《帝国荣耀》让每一位玩家都有机会与这些风云人物并肩作战。这款游戏模仿《全面战争》系列结构，采用回合策略加RTS战术，玩家在巨大的欧洲及北非地图上运筹帷幄，一旦发生战斗你将进入实地战场指挥千军万马与敌厮杀。但这可不是大刀长矛的冷兵器战争，战场的主力通常是以方阵行进的燧发枪兵，他们背后有各种口径的大炮，还有挥舞着闪亮马刀随时准备突击敌人侧翼的骑兵，与此同时海面上也传来了隆隆炮声，那是敌我双方装备有大量舷炮的战舰在互射，屏幕上一个真实的近代欧洲呈现在我们眼前……



与拿破仑较量
——评《帝国荣耀》

■贵州 yago（本刊特约作者）

在本作中玩家只能选择指挥当时的欧洲五大帝国：英国、法国、奥地利、普鲁士和俄罗斯，其余20多个小国或地区将作为争霸舞台上的配角和被吞并的对象，这五大帝国才是欧洲风云的真正核心。和所有同类游戏一样，玩家首先要做的工作是经营建设，一张巨大的地图涵盖了整个欧洲，还有北非和中东的部分地区。较大的国家被分为多个省份，每个省份每回合都能产出粮食、物资、税金以及人口，玩家的任务是尽可能夺取更多的省份，这样你所能支配的人力和财力会越来越多，帝国的力量也将像滚雪球一样越来越大。单机模式下玩家可以选择计分胜利或全面胜利两种游戏方式。前者游戏时间限制在1789年到1830年之间，玩家以一月为单位轮回发布指令，系统会根据你在内政、军事、外交方面的表现给予相应分数，年限一到即以获得最高分的国家为胜利者；全面胜利要求玩家运用武力或外交手段征服地图上的所有大小国家，游戏时间无限。为了纪念这个时代最耀眼的明星拿破仑，本作还特设了历史战役模式，其中5场战斗均为拿破仑的经典之役。


步兵方阵准备接敌开火

要征服欧洲首先必须有强大的军队，而要有强大的军队就得先搞好经济建设和内政管理。内政工作主要是在辖下省份修造各种功能建筑物，此外你还要决定本国的科技研究方向，科技决定了你能修造的新建筑物。游戏中提供了一个庞大的科技树图，各种科技项目分为政治、军事、贸易和资源四大类别。完成当前时代的最后一项科研项目后，本国就能升级

良品 总评 7.9

😊	对当年欧洲大陆复杂的局势逼真模拟，充满策略性
☹	上手略为复杂，部分设定存在败笔

制作	Pyro Studio
发行	EIDOS
载体	DVD×1
类型	策略
语言	英文
环境	Win2000/XP

文化、包容性：7.5
上手精通：7.5
画面：8.5
音效：8.0
创新：7.0
剧情：8.0

到下一时代，每个时代都有全新的科技项目和功能建筑，伴随这些新东西而来的还有全新的军事技术，游戏中总共有三大时代，每当进入新时代之前玩家还可以选择不同的政治体制，如独裁、民主、君主立宪等等，不同的体制各有利弊，例如可治愈伤兵的战地医院就只有选择独裁体制的国家

能够修造，其他国家的部队经过惨烈战斗后就只能以残疾告终或解散，这与游戏中单支部队经验值设定存在着很大矛盾，该项设定应该是本作中的最大败笔。



海战有点捉迷藏的味道

贸易是富国强兵的一条捷径，通过与其他国家展开海陆贸易可以迅速充实本国国库，使玩家不再因为手头拮据而每回合无事可做。贸易需要相应外交手段、科研项目和功能建筑的支持，因此初期应该最先研究与贸易相关的科技，不过一旦你的贸易路线遭到敌国阻截那就会严重影响到本国的发展，各位玩家因此可以理解当时的欧洲列国为何经常为保障本国贸易路线而不惜大动干戈。在特定时间或完成某项科技研究之后系统会给予任务出现提示，玩家只要满足任务要求即可索取任务奖励，例如“世界博览会”任务要求你的国家必须有至少5000金币和3000人口，此外还要开通5条海上贸易路线，满足这些要求后整整一年之内所有国家对本国的好感度将每月提高1.5点。一些任务可以让国家军事实力在短时间内迅速提升，例如“海上霸主”任务完成后可在本国所有港口各免费获得一艘单桅战舰，如果完成这个任务前努力夺取别国拥有港口的省份，那么最终的奖励将非常可观，有了这么多战舰后就算你不想当海上强国也不行了。

《帝国荣耀》几乎完全重现了当年欧洲大地上的外交风云，外交是称雄欧洲的重要手段，向邻国借道、交换领土、皇室联姻，你甚至还可以派遣本国军队帮助友好国家作战，一来表达友谊，二来还能锻炼军队战斗力提升部队经验值级别。外交的基础是好感度，每个国家甚至每个省份对你的帝国都有好感度参数，如果有互惠互利的贸易关系，或救人于亡国危机之中，彼此的好感度都会互增，但如果拒绝了对方的外交或贸易提议，或攻击了对方的盟国，甚至阻碍了对方的贸易路线都会导致好感度骤降，好感度降低的最终结果是战争的可能性增加。游戏中的战争总充斥着拉帮结派的外交色彩，军事联盟和防御同盟是常见的两种外交关系，前者是参与结盟国家共同进退，有肉大家吃有难大家扛，后者是被动的军事合作关系，参与结盟国家中任一国受到侵略时其他国家有义务立即出兵增援，这在小国林立的欧洲并不鲜见，因此玩家在决定进攻之前最好先了解清楚对方是否参加了某个防御同盟，如果对方有强大帝国在后撑腰最好等同盟期限结束后再动手。不宣而战的战争要冒很大风险，所有国家会因此降低对本国的友好度，当然如果阁下的帝国已经强大到肆无忌惮的地步，你完全可以不予考虑这些外交因素。

当所有的政治外交手段走到尽头后，战争不可避免。游戏中的陆军部队分为步、炮、骑三类，所有部队必须由军官统率才能行动作战，军官根据军衔级别不同可统率3~5支部队，积累战功即可提升军团军衔。本作RTS战术界面与《全面战争》非常相似，在地形地貌不尽相同的战场上敌我双方各自带兵出发，必须在限定时间内击溃对方，或以攻占指定建筑物为胜利，参战各支部队均以卡片图标出现在画面下方。虽然本作重点不在战场决胜，但应当承认Pyro制作的战场声光效果还是非常棒，部队行进时士兵们的形象清晰精致，火枪齐射之后的烟雾缭绕，枪炮声中的人喊马嘶，还有骑兵冲锋时万马奔腾的气势都很逼真。



策略界面下的欧洲地图

但同样需要指出的是，一场战斗的胜败在很大程度上仍取决于兵力的多少，步兵阵形的变化虽然很酷但实用性较为有限。一支最精锐的步兵仍然挡不住三五队民兵的冲锋，顶多两次填弹齐射敌军就能冲入己方纵队开始血肉混战。不要太寄希望于大炮，因为敌人也有骑兵，他们对移动缓慢的大炮也非常有兴趣，很多时候纯骑兵部队的军团因为拥有高机动性而具备较强战斗力。不过两场战斗下来纵然是精锐之旅也会在相当长一段时间内成为废物的代名词，如果没有友军协助支援绝对难逃灭亡命运，本作中的兵员补损机制实在是很不爽。唯一值得欣慰的是，各方只能有三个军团进入同一战场，此外可以派遣第四军团在相邻省份担任后备队，如此设定充分避免了强国实施人海战术，小国也完全有可能在局部战斗中击败强大帝国。



广交朋友多做贸易

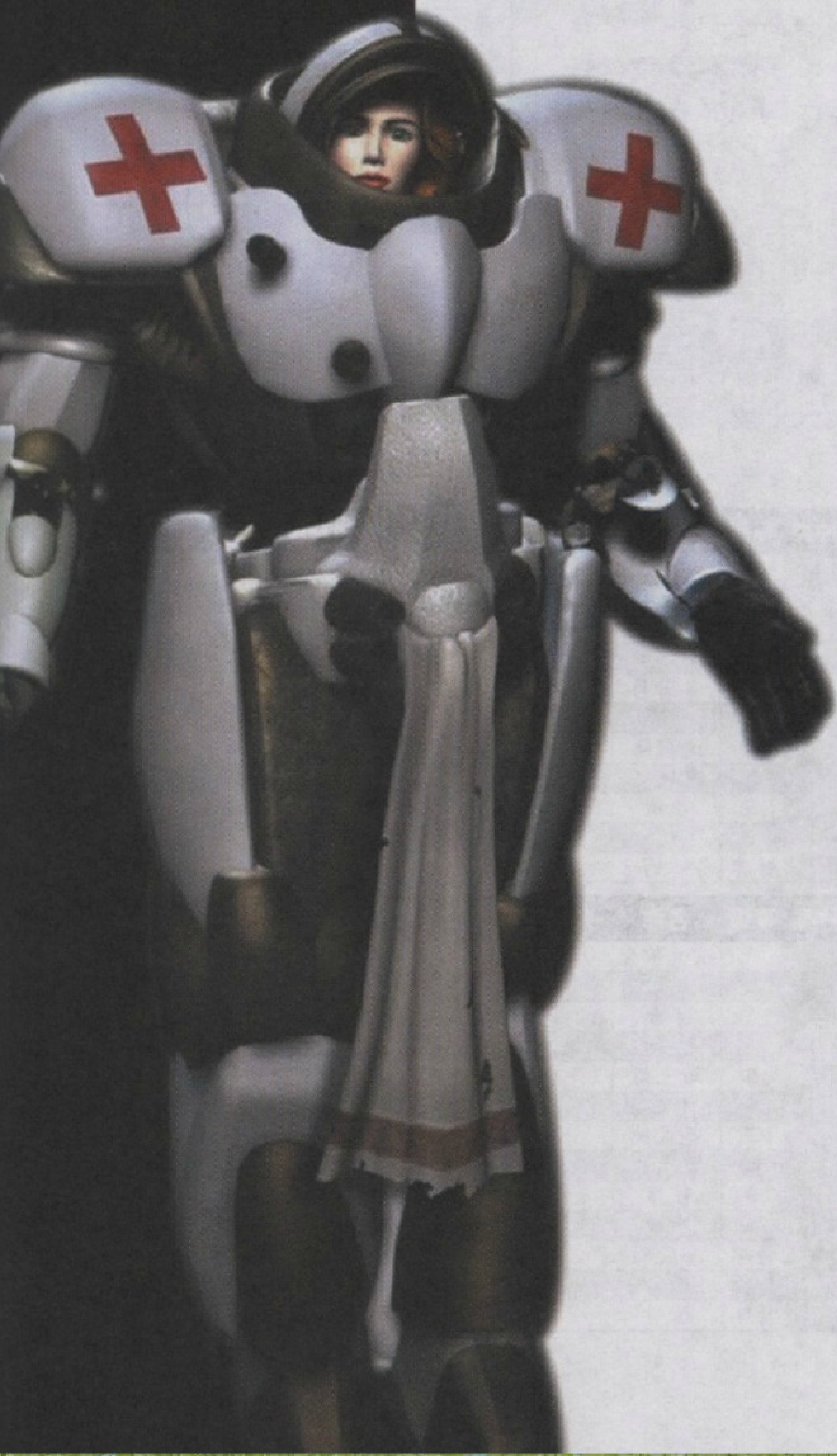
《全面战争》推出之后受到的热烈欢迎是无可置疑的，临摹它的Pyro工作室巧妙选择了一个截然不同的时空，这样既能吸引《全面战争》为数众多的拥趸，又可避免与其正面竞争的巨大风险。当然就制作质量而言，《帝国荣耀》绝对算一款优秀的游戏，而从笔者个人感受的角度来看，这款游戏的最大魅力在于外交策略，不像《全面战争》追求排兵布局阵前破敌的厮杀快感，两者相比可谓各有风采，不同偏好的玩家可自行选择。

编外杂谈

俗话说，有什么别有病，没什么别没钱。如果两者衡量利害取其轻，恐怕不乏像我这样宁可没钱也不要有病的人吧。而如果你正走“背”字，两样都占上了，那么，恭喜你，以后的路你一定走得很顺利——你看，你既不会再得病，也不会更没钱。

我怕医院，怕大夫，怕护士，怕到骨子里。虽然现在的医院整洁干净，大夫笑容可掬，护士温柔漂亮，但医院还是医院，大夫还是大夫，护士自然还是护士，我也自然还是怕得要死。如果说比看着身边的亲朋好友生病，送去医院治疗更难受的，当属自己身有不适。人总有小病小痛的，如果说有比吃药打针更可怕的，那就非拔牙莫属。

最近某友人偶染流感，陪他去北京某大医院就诊，看到那白色的一片就让我心生戒备。38℃的体温自然被发配到发热门诊。而这里，与医院大堂就不可同日而语了，每人进门就先给配备上了口罩一个，拿到检查的单子，吓，这上面的检验项目一长溜。幸好朋友的症状只需做最简单的一项血样检验。在白白的大墙上有个小窗口，看不到护士的脸，只看到一副白手套，拿起友人的手指以迅雷不及掩耳之势“刺”地扎了进去。用友人的话讲，这叫“简单粗暴，直接有效”。2分钟后拿到结果，终于看到大夫的面儿了。我坐在等候的长椅上，看着门诊部里的人们往来穿梭，就诊患者们痛苦的各种表情，心里想：幸亏幸亏，谢谢谢谢。别以为我给传染了什么病，高烧胡话。我当时心里就想，做一个健健康康的人是一件多么幸运的事儿！幸亏今天来看病的不是自己。生了病花钱耗时不说，得有多难受？而这“谢谢谢谢”，一来是谢谢大夫，二来是谢谢护士（尽管在我看来，由于帽子和口罩占据头部过半面积而导致所有的护士和大夫们长相雷同）。如果不是她们在这深夜值守，开药打针，这些病患们岂不还要多捱上了一宿半天的么？



是不是人们一定要看到了不幸，才会发觉自己有多幸运？是不是人们只有经过了病痛的折磨，才了解健康的份量？是不是人老了，经过了一生，才发现从父母那里听到的“老话儿”有多高的正确率？是不是……

Cross
cross@popsoft.com.cn

信長の野望【革新】重点攻略

■北京 赤军

近年来，光荣公司大举进军家用机市场和网络游戏市场，对其赖以成名的电脑单机游戏，只牢牢坚守“信长”“三国”和“太阁”等几款人气系列作品。而对于这几款系列游戏来说，面向的恐怕不是广大玩家，而是20年来逐渐培养出来的拥趸者。光荣的电脑战略游戏素以内容丰富，同时指令繁复而名传四方，尤其是《信长之野望》系列竟然出到了第12代，虽然帮助系统日益详尽，但真正的游戏玩家有几个上手就肯通览Help的？所以《野望》系列的新作是做给Fans的，而不是做给新手的，系统、指令再复杂，Fans也能很快上手，但新手们却会望着满屏的参数和指令系统头晕眼花，无所适从。所以，如果要我写出本作的“普通”攻略，一方面我写到累死，另一方面新手们看了也会烦死，而Fans肯定不屑一顾。好吧，那就抛开基础，今天只说重点和技巧。

精品 总评 8.5

制作	KOEI
发行	光荣
载体	CD×1
类型	战略
语言	日文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：7.5 上手精通：7.5
画面：9.0 音效：9.0
创新：8.5 剧情：8.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.7GB

技术开发

游戏的总体架构是半即时制，不再每月或每季自动停止让你下指令，平常分3档速度，时间均匀流动，无论战斗指令还是民政指令，都可随时暂停后下达。就民政方面来说，游戏副标题叫做“革新”，所以着重的是技术发展。游戏中可研发的技术详见下表：

种类	等级	名称	前提	作用
足轻	1	足轻学舍		可建造“足轻学舍”
	2	金碎棒		足轻队破坏力+5
	3	草鞋		足轻队机动力+6，士气下降速度减半
	4	三间枪		足轻队攻击力+4，守备力+3
	5	胴丸		足轻队遭受足轻战法的伤害减半
	6	军太鼓		足轻队斗志上升速度+30%
	7	当世具足		足轻队遭受骑马战法的伤害减半
	8	十文字枪	三间枪	足轻队攻击力+8，守备力+6
	9	横枪		足轻战法连锁确率上升
	10	神枪术		足轻战法威力+50%
	特殊	三河魂		防止足轻队混乱和溃走
	特殊	一领具足		足轻队不会中伪报之计

种类	等级	名称	前提	作用
骑马	1	骑马学舍		可建造“骑马学舍”
	2	牧场		可建设“牧场”
	3	蹄铁		骑马队机动力+6，士气下降速度减半
	4	马上枪		骑马队攻击力+4，守备力+3
	5	马铠		骑马队遭受足轻战法的伤害减半
	6	旗指物		骑马队斗志上升速度+30%
	7	耳庹		骑马队遭受骑马战法的伤害减半
	8	良马生产	马上枪	骑马队攻击力+8，守备力+6
	9	拍车		骑马战法连锁确率上升
	10	赤备		骑马战法威力+50%
	特殊	风林火山		骑马战法发动时，敌方动摇确率上升
	特殊	军神		骑马队斗志上升速度+30%

种类	等级	名称	前提	作用
弓	1	弓学舍		可建造“弓学舍”
	2	轻弓		弓队机动力+6，士气下降速度减半
	3	远矢		弓队射程+1
	4	强弓		弓队攻击力+2，守备力+4
	5	弓骑马		可编制“弓骑马”队
	6	竹束		弓队遭受铁炮战法的伤害减半
	7	速射法		弓队攻击速度+5
	8	黑铁弓	强弓	弓队攻击力+4，守备力+8
	9	步盾		弓队遭受弓战法的伤害减半
	10	继矢		弓战法连锁确率上升
	特殊	与一的弓		弓战法威力+50%

种类	等级	名称	前提	作用
铁炮	1	铁炮学舍		可建造“铁炮学舍”
	2	铁炮锻冶		可建设“锻冶场”
	3	早合		铁炮队机动力+6，士气下降速度减半
	4	散弹		铁炮队攻击力+2，守备力+4
	5	马上筒		可编制“骑马铁炮”队
	6	火药改良		铁炮队射程+1
	7	连式铳		铁炮队攻击速度+10
	8	圆入铳	散弹	铁炮队攻击力+6，守备力+8
	9	铁盾		铁炮队遭受弓和铁炮战法的伤害减半
	10	半钟		铁炮战法连锁确率上升
	特殊	三段构		铁炮战法威力+50%
	特殊	远当		铁炮战法发动时，狙击确率上升
	特殊	猿叫		铁炮战法发动时，敌方混乱确率上升

种类	等级	名称	前提	作用
兵器	1	兵器学舍		可建造“兵器学舍”
	2	破城槌		可建造“破城槌工房”
	3	台车		兵器机动力+6
	4	南蛮铁		破城槌、大筒破坏力+10
	5	攻城橹	破城槌	可建设“攻城橹工房”
	6	连盾		兵器守备力+15
	7	制图		兵器制造时间减少到一半
	8	大筒	攻城橹	可建设“大筒工房”
	9	射角计算		大筒射程+1
	10	炸裂弹		大筒攻击力+20
	特殊	国崩		大筒攻击速度+20

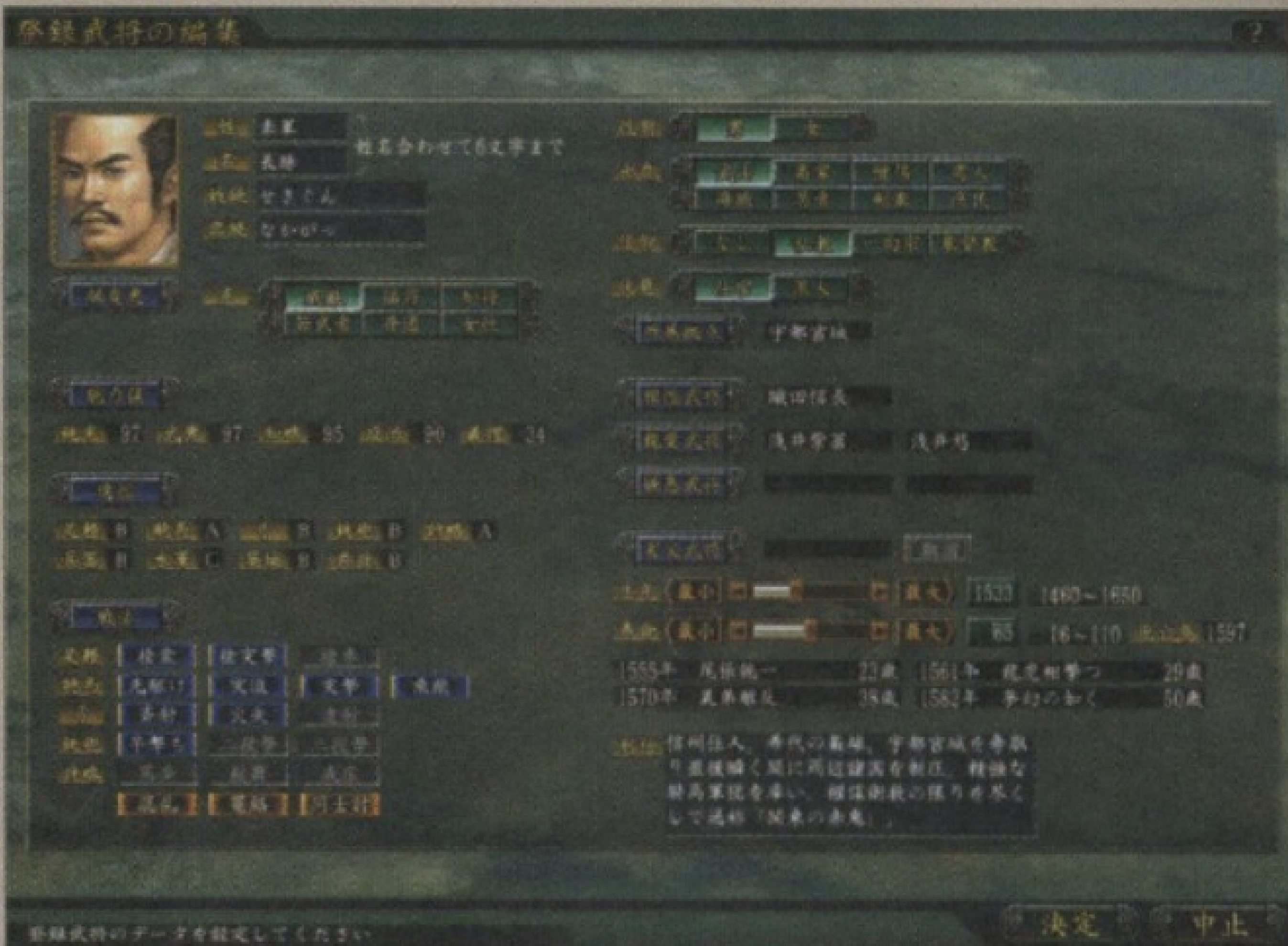
种类	等级	名称	前提	作用
水军	1	水军学舍		可建造“水军学舍”
	2	关船		可建造“关船造船所”
	3	大型帆装		舰船机动力+6，士气下降速度减半
	4	盾板		舰船遭受铁炮战法的伤害减半
	5	水雷		得到港口对舰船的战法“水雷”
	6	安宅船	关船	可建造“安宅船造船所”
	7	木割法		舰船制造时间减少到一半
	8	龙骨		舰船守备力+10
	9	总橹		舰船遭受弓战法的伤害减半
	10	铁甲船	安宅船	可建造“铁甲船造船所”
	特殊	焙烙火矢		可击沉敌舰船〔甲船除外〕

种类	等级	名称	前提	作用
筑城	1	筑城学舍		可建造“筑城学舍”
	2	栋门		处点基本耐久+3000
	3	御殿		处点基本守备力+16，可发动“投石”战法
	4	铁炮铳眼		处点铁炮攻击速度+5
	5	铁城门	栋门	处点基本耐久+6000
	6	三层天守	御殿	处点基本守备力+32，可发动“石落”战法
	7	石垣		处点可防御住弓、铁炮战术
	8	二之丸		处点基本耐久+8000
	9	台		可装备二门大筒，同时攻击两支敌军
	10	四层天守	三层天守	处点基本守备力+48，可发动“投焙烙”战法
	特殊	真田丸		处点战法威力+50%，斗志+50%

种类	等级	名称	前提	作用
内政	1	内政学舍		可建造“内政学舍”
	2	割符		商人处的购入相场低下
	3	铁炮橹		可建造“铁炮橹”
	4	灰吹法		金山和银山的收入增加
	5	二期作		“水田”收入，每年增加二回
	6	传马制		筑城队、输送队机动力+6
	7	灌溉		可建设“水田”的范围扩大
	8	品种改良		“水田”收入上升，可防凶作
	9	新药		不遭受疫病危害
	10	兵农分离		一年四季中皆可募兵
	特殊	总构		防守战中，处点兵粮消费为0

技术一靠自己派人、花钱、费时间去研发，二靠从盟国购买或交换，然后费点时间消化吸收。这两种方式，每次只能开发一项。特殊技术是某些特殊家族才能在研究出第9种技术时触发特殊事件获得，并且无法购买学习，比如武田家有“风林火山”，上杉家有“军神”、长宗我部家有“一领具足”，北条家有“总构”，等等。除非你恰好扮演这几个家族，否则想都别想。

不同的家族，初始时技术拥有量是不同的，最好先找准自己的强项来研究，别求大而全。基本上，甲、信、越诸侯擅长骑马，关东重在内政，近畿重在足轻，九州则铁炮是强项。在此前提下，咱们先来看看几大兵种和兵器各自的攻防参数，考虑一下是否值得研发相关技术吧。


造新人是光荣游戏最大的乐趣，看，未来的天下人登场了！

兵种	攻击	破坏	射击	攻击间隔	守备	机动
足轻	10	22	1	24	20	17
骑马	20	17	1	24	16	26
弓	16	12	2	30	12	15
弓骑马	16	12	2	30	14	23
铁炮	32	15	3	40	12	13
骑马铁炮	32	15	3	40	14	21
破城槌	4	40	1	30	35	15
攻城橹	16	12	3	30	30	13
大筒	8	25	5	80	8	11

先看四大基础兵种：足轻开发出第8种技术“十文字枪”后，攻22、速24、守29、机动23；骑马开发出第8种技术“马上枪”后，攻32、速24、守25、机动32；弓开发出第8种技术“强弓”后，攻20、射程3、速25、守22、机动21；铁炮开发出第8种技术“圆入铳”后，攻40、射程4、速30、守22、机动18。从以上参数对比可看出，最强力的兵种是需要购买装备的昂贵兵种骑马和铁炮，其次足轻既廉价也蛮好用，加上破坏建筑物数值达到27之高，所以也不可放弃。鸡肋是弓，和铁炮比，除了便宜外几乎一无是处，攻击力不过铁炮的一半，射程近，速度略快有限，守备力相等，机动力虽略高，但出兵时只要算准日期，让铁炮队先走，退兵时让窝在后面的铁炮队先撤，铁炮队走起来慢那么一点点，根本就不成其为问题。弓骑马更无意义，攻击力弱，浪费马匹，还不如直接组建骑马队呢。当然，最昂贵的骑马铁炮也是垃圾，铁炮队完全没必要走那么快……


重要将领的头像更为精美了


经过长时期开发，终于获得了新技术

因此，即便选择了手下拥有弓箭强人，初始弓技术就较高，甚至最终能出特殊弓技术的家族，也建议别把弓技术作为主要发展方向。至于“弓骑马”和“马上筒”这两项技术，能跳过去就跳过去吧，它

们不是任何后续技术的前置，不会就不会了，无所谓。

兵器技术意义也不大，除了最终能造的大筒还有点威力外，破城槌就是送死的玩意儿，攻城橹不见得比铁炮队好用。处点基本耐久是6000，开发出"二之丸"来也不过加到23000（况且电脑主修筑城的很少），派足轻队去敲就足够了。重要的是，本代中敌人很少会手握重兵却胆怯地不敢出城（除非你派出10支20支部队将城池团团围住），而他一旦出城来战，紧贴着城墙的破城槌不就一个"死"字吗？本代战斗的要点就是争取在野战中消灭敌军主力，缺乏守军的城池，用弓队或铁炮队几轮射击就能消灭掉了，根本不用去打城墙。


娶了伊达家这个闺女，弓适性就会上升


铃木重意的女儿铁炮适性也是S，可惜不会任何铁炮战法

只有一种情况，请多加小心，那就是对付第4剧本"宛如梦幻"中的织田家，上来信长就拥有超级巨城"安土"，耐久高达40000！一旦他开发出了"蔽台"技术，并且安上大筒，那么你除了也造几台大筒去和他对轰的话，基本上无从下手。什么，也采用野战策略？即便野战取胜，你的铁炮队和弓队能进入射程范围内而不受损伤吗？别忘了，强化后的弓射程是3，铁炮射程是4，而大筒天生射程就是5……

如果身处强敌环伺中，那么筑城技术一定要研发，但考虑到电脑战斗AI太差，开发个四五级，到"三层天守"出来会"石落"战法，也就凑合了。如果这时候你还未能转守为攻，那么你迟早是被做掉的歹命，因为武田家很可能已开发出"风林火山"，上杉家很可能已开发出"军神"来了，在兵力劣势的情况下你想打赢他们，可是难上加难呀。


竟然连简单的技术都不肯给，这种老丈人要他有什么用？

富国才能强兵，内政技术是相当重要的。不过两三项"割符"和"铁炮橹"能跳过就跳过了，意义不大，领内若有金山、银山，"灰吹法"一定要到手，而提高水田产量的"二期作""灌溉""品种改良"乃是研发之重。生产粮食的设施分水田、田和渔户3种，其中水田产量最高，能造水田的地方，尽量不要造别的设施。因为闹疫病灾害的可能性较小，所以"新药"也可先不用管他；领地狭小时，募兵多了粮食不够吃，领地大时，一城招1000兵，眨眼就有数万了，让你一年四季都可募兵（初始只有夏冬两季可募兵）的"兵农分离"技术也毫无意义。

历史上，从"应仁之乱"还没开始以前，大内、河野、细川等家族就不断争夺濑户内海的制霸权，最后毛利氏脱颖而出，第1次木津川口海战把织田水军打得落水狗一样，后来信长建造了巨大的铁甲船，才终于将毛利水军击败，完成了对本愿寺的彻底合围。可是游戏中虽然设计了不少水军技术，真正的水战却很少发生，顶多也就是在夺取港口时，双方船只乱射一气，而且电脑也很少会发展水军技术的。所以对抗拥有强大水军力的敌人，或许你要考虑一下水军技术，否则光自己拥有无敌船团是一点意义都没有的。

内政外交

技术基本涵盖了内政层面的绝大部分，至于该先盖什么，后盖什么，什么地方盖什么设施，相信玩过前代《天下创世》的朋友都不会没有心得。唯一要指出的是，本作中建设最多委派3人，每次最多盖3个设施，一点也不省心。而且从建设速度来看，只要钱足够花，还是一次一人一物比较快，并且效果也不差。

游戏前期，不用说钱、粮总不够花，尤其是土地虽富庶却狭小，还窝了无数名将的早期织田家，光发俸禄就会要了信长的命——所以第一时期"尾张统一"中电脑操控的织田家，发展速度往往比不上身边的德川。而到了游戏后期，钱、粮都会淤了，就算每次外交，赎买俘虏也好，购买技术也罢，给钱都没有确数而是按比例


港口周边一圈都可兴建一般设施，不需要町的支持

的（这点设计极差），动辄花上万金去赎一个垃圾武将或买一项低级技术，你也不会觉得钱不够花。所以游戏后期，想靠设施破坏和经济封锁去搞垮一个家族，可能性很小。

能搞垮一个家族的，只有发俸禄一项。部下武将干点活就会自以为劳苦功高，每年年底都会来向你表示不满，闹得你只好给他们加工资，不尽快扩充领地，多收钱粮，工资真能把人拖死。最要命的是，一旦委任了军团，军团长能力再强，也会秉持“众人拾柴火焰高”的谚语，所有浪人和俘虏不管是猫是狗都用上来。你喜欢这个人，没关系，你给他发工资吧，别嫁祸到家主头上呀！然而游戏是没有“陪臣”设计的，多烂的人也要由你来开薪。你处决烂人吧，名声会下降，放逐他们吧，没有“永不叙用”的选项，军团长眨眼还会覆水重收……地盘大了以后，又不可能不分军团委任，否则太累了。

唯一解决之道，就是所有抓到的俘虏，在其家族灭亡以后，立刻捡选一遍，把弱智都“喀嚓”喽。如果他的家族还没灭亡，考虑到可能会有人来赎，赚赎金是没意义的，趁机勒索几样宝物倒蛮合算，况且释放家族未灭的武将也会提升名声；但等他的家族灭亡后，放了也白放，不会长名声，为怕他白吃你的饭，还是杀了省心。可惜对待浪人没有有效的方法，所以也别等这些垃圾俘虏逃狱去当了浪人，要尽早动手为好……


可选定“每年年底自动为表示不满的武将加增俸禄”

外交方面，本作和前代相比，有了很大的变动（好坏暂且不论）。首先是丰富了结盟的条件，因为本代中结盟非常重要，尤其身在关东地区，西有武田，北有上杉，南有北条，夹在三大国中间，想要完全独立不结盟是相当不现实的。请求结盟的条件不再只是送金、送粮，对方很可能要求你交出人质来，这倒颇符合历史真实。只是历史上的家族间结盟，往往联姻或互换人质（否则就不是结盟，而是臣从了）；但游戏中却只有首先倡议的一方挥泪送别。而且历史上的人质多为妻女、子侄——那是理所当然的，人质不选亲戚，谁会相信你呀；但游戏中对方往往点名要你没有血缘关系的家臣去他家住上数年（大概考虑到很多大名没有闺女和继承人吧）。如果点的是烂人，还则罢了，点中一员名将，要一连数年不得见面，实在肉痛。不过如果你选择的是弱小家族，那还是请忍了吧。


兵器适性高的武将很多内政力特别低……


“缘组”，也就是让女儿下嫁，使武将变成“一门众”

对方如果主动要求结盟（电脑主动提出的情况很少），你不妨把他最强的武将叫过来，这些武将在你家里也不是白吃人质饭的，他还有可能教你和你的继承人某些特技。娶别家公主也有好处，每个公主都有一项特长，可弥补你或你的继承人的不足。只是一旦弃约，得把已成为老婆或儿媳的公主送回去……为什么呀？当年浅井长政和织田信长决裂，也没见把市姬送回来，一直要等到两年多以后，浅井家灭亡，市姬才凄凄惨惨回归岐阜……

什么，因为强弱之势过于悬殊，或者相性太恶，对方坚持不肯答应你的结盟请求？没关系，咱们有办法解决，最干脆的就是先派出使者，然后让电脑托管游戏，然后重新选择所要扮演的家族，答应结盟请求，最后再用老办法换回来。如果嫌这招太过无耻（真正的Fans不到山穷水尽，应该是不会这样干的啦），那就先绞尽脑汁引诱对方来攻，然后想办法打一场小胜仗（能擒住一两名敌将最好），就有可能得到对方的首肯了。笔者因为和武田信玄相性最恶，所以派去多位强人，先后求盟5次都遭到失败，武田军还大举来攻，我好不容易打退了他的进攻，那个欺软怕硬的家伙竟然就此答应了结盟请求。


俘虏武将的招降难度和该武将的相性有很大关系

还有一种可能性，要靠碰的，那就是游戏中有几名外交僧（比如快川绍喜）老是到处乱蹿，如果他恰好在你的领地内，就会主动提出陪伴你的



哦，大舅子义龙谋反，杀了丈人道三……这分明是报应呀，报应呀！



建了南蛮町后，就有南蛮人上门兜售宝物了

使者去搞外交。这些和尚巧舌如簧，对方根本无从拒绝，会无条件接受你任何要求。

本作的外交方面，取消了向朝廷的献金，内政的买卖指令里也没有了购买宝物的选项，想必很多玩家会摸不着头脑。其实很简单，只要你建设了公家町，那么等地盘和名声大到一定程度，自然会有公卿前来搂钱，顺便赏你个官职当当；只要建设了商人町，就会不定期有茶人来访；建设了门前町，不定期有僧侣来访；建设了南蛮町，不定期有南蛮人来访，他们或者无偿献上粮食、武器，或者带来3样宝物，任你挑选其一（当然，宝物是要给钱的）。

人物参数

本作中的人物参数非常丰富，足以将强将和垃圾明确区分开来。统率、武勇、智谋、内政四大参数的上限都是120，用官位或宝物什么的，还能往上累加。比如第1时期“尾张统一”开始时，武田信玄统率基础值为110，官位“大膳大夫”加7点，宝物“小樱韦威铠”加10点，总共是127；而长尾景虎的统率基础就是满值120，官位“弹正少弼”加7点，宝物“饭纲权现付兜”加6点，总值是无人能比的133。

除了4项基本参数外，武将还有足轻、骑马、弓、铁炮、计略、兵器、水军、筑城和内政9项“适性”，对于相关工作和科技开发，作用非常巨大。即便你金钱再如何充足，部下没有起码足够高适性的3员武将，那么这方面的技术你只有靠买，休想自主研发。不同的适性还对应着不同的特技和经验值，经验值足够高，就可能学会新的特技。武将特技很多，并且还有某些特技是某些人专属的，除非你新造武将，直接设定，否则永远不可能学会。大略可见下表。

种类	技能	可能学会的武将
足轻	乱战	足利义辉、上泉信纲、北畠教、佐佐木小次郎、佐野房纲、竹内久盛、富田景政、富田重政、真壁氏干、丸目长惠、宫本武藏、柳生宗矩、柳生宗严、御子神吉明
	强袭	大谷吉继、立花道雪
	千成瓮	木下秀长、木下秀吉
骑马	啄木鸟	武田晴信〔信玄〕、山本晴幸〔勘助〕
	乘崩	真田幸村、本多忠胜、前田利益〔庆次〕
	车悬	上杉谦信、上杉景胜、樋口（直江）兼续
弓	三矢训	毛利元就、吉川元春、小早川隆景、毛利隆元
铁炮	舍奸	岛津义久、岛津义弘、岛津家久、岛津岁久
	组击	铃木重秀、伊达政宗
	钓瓶击	织田信长、明智光秀、蒲生氏乡
计略	治疗	竹中重治〔半兵卫〕、德川家康
	火牛计	黑田孝高〔如水〕、真田昌幸、北条早云

以上特技，每员武将（包括自己新造的）只可能学会一项，不会出现马步全能、魔武双修的妖怪。而即便是命中注定将能学会这些特技的强人，也必须相关经验达到上限1000，才有机会拿到。所以一直在耕田种地的上杉谦信，即便天赋再高，也是学不会“车悬”的。当然，人物参数中最重要的一项，还是带兵上限（没办法，光荣各代游戏，武将基本都是兵罐子，罐子再好，容量太小也没多大用处）。本作最大的革新，就是把带兵基础上限和将领能力挂钩，统率越高，可带兵数越多。详见下表。

统率	基本带兵数	统率	基本带兵数	统率	基本带兵数
0～9	5000	10～19	5500	20～29	6000
30～39	6500	40～49	7000	50～59	7500
60～69	8000	70～79	8500	80～89	9000
90～99	9500	100～109	10000	110～119	10500
120～129	11000	130～139	11500	140～142	12000

统率142，是理论上所能达到的最高值，假如上杉谦信做到关白或太政大臣的高位（统率、政治各加12），同时附加上最高级的宝物（宝物加统率最高10点），那么就能达到这个天文数字，并且他也是唯一可达到这个高度的强人。

当然，带兵数并不仅仅由统率来决定，不同的身份和役职，也影响到这个数值。基本上大名或一门众都能额外增加5000的带兵数，前作中作用不高的役职，诸如某某守护、某某探题之类，更能大幅度将数值提升。比如最高的征夷大将军增加带兵数13000，其次管领12000，再次关东管领11000……让咱们来假设一下，理论上统率无敌的谦信公身为当主，并且开设了新的幕府当上将军，那么他的带兵数上限就应该是12000+5000+13000=30000！多么恐怖的数字……

只要势力扩大，名声提升，就有可能获得役职。足利幕府还在时，是受赐；幕府消失了，是自称；自己建立幕府后，是收回。总之因为役职的作用提升，所以本作不再如前代般，将军可随便赏赐家臣任何没人用的役职。

战略战术

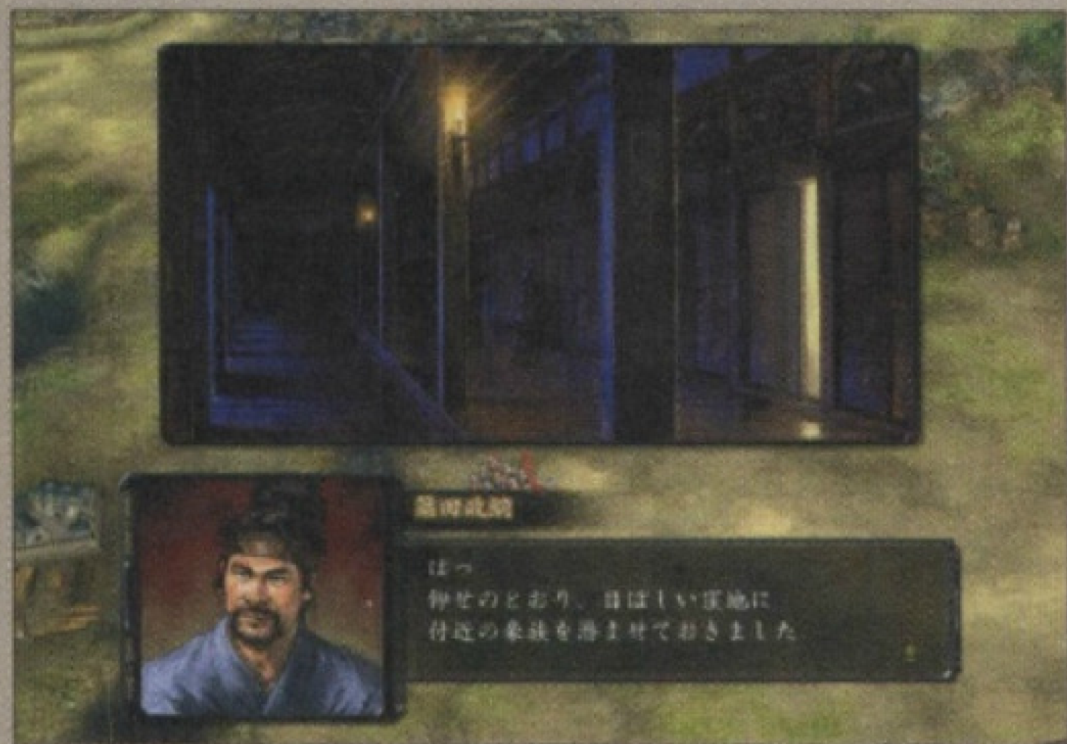
这里主要研究一下发展早期和中期的战略战术，至于后期，那根本就不必要考虑战略，更不要说战术了。你可委任一两个军团，把输送目标定

在边境上，然后让他们去进攻敌方城池，于是就能看到蝗虫一般的大军汹涌扑去，军团长完全不管部下的能力、属性，只要有口活气的全都拉上前线，若让你自己这么干，光一支支部队地派发就能点到手酸。在这种蝗虫大军面前，还有几座城池不被一踩就平呢？就算碰上一两个硬骨头也不要紧，你可亲自指挥几员直属名将，带上重兵去帮他一把——有个六七支顶天了，多了我怕你操控不过来，更别提电脑军团长派出那二三十队了……



今川义元开始“上洛”了！该怎么触发桶狭间之战呢？

早期就不一样，就算基础再好的家族，也很难凑出二三十员将来，就算凑出了二三十员将，也很难拉到二三十支满额的部队，就算拉到二三十支满额的部队，也很难攒起足够这些部队用的粮草……你若选择一些强力大名还好，若是选择了弱小家族，得费尽心思搞建设，搞外交，恨不能一个金当两个使，一员将当两员用呢。好，等你好不容易辛苦创业，终于逐步发展起来，甚至吞并了周边一两个比你更弱小的家族以后，突然发现有个叫武田或叫上杉的大老虎横在面前，又该怎么办？打？怎么打？当你亲眼看到已发展出“军神”技术的上杉谦信领着上万骑兵，一回“车悬”三连动就突掉你近万士兵，并且眨眼又准备第2回连动时，当你亲眼看到已发展出“风林火山”技术的武田信玄和他两个儿子义信、胜赖，以及家臣高坂、山县等骑马队，反复吼叫着在你阵中如入无人之境时，你还只想到一个简单的“打”字吗？


今川军一踏入尾张境内，织田家就会开会，然后当晚梁田政纲前来密报……

好吧，惹不起咱们还躲不起吗？想尽办法和他们结盟，然后先往别处发展吧。然而要面对的始终都要面对，你消除了上杉或武田的威胁，可面向他方，他们同时也得到了侧翼的保障。等到结盟到期，或者你发展空间不够重新转过头来时，你会看到什么？是更强的更多的骑兵，甚至还可能有同样很强的很多的足轻和铁炮兵……要给自己以信心，只要能把已发展壮大的上杉或武田捏灭，天下还有谁是我的敌手吗？况且这代游戏是可招降敌方大名的，想想看，如果信玄和谦信都变了你的重臣，为你统领骑兵，可有多风光，多煞气？好吧，咱们就以这两个家族为假想敌，仔细研究一下对抗策略吧。

为什么以他们为假想敌呢？因为第1、第2时期中他们肯定是最强大的。甲、越主力是骑兵，技术发展方向是骑马，本就有不少“牧场”，马匹不虞匮乏。相比来看，其他许多强力大名引为主力的足轻队威力比骑兵小得多，弓队不值一提，铁炮队未必能那么快组建起来。你在游戏前期和中期所要面对的最强大敌人，应该是武田、上杉，或者类似模式的其他强力家族。

首先，要在政略上先立于不败之地。如果你自己都没有几员强力武将，并且金缺粮乏，技术落后，想要靠战术打败敌人，只能是痴人说梦。为了最终战胜敌人，你或许需要先示弱一下，和对方结盟，为自己赢得足够的发展空间和时间。然后你就要研究对方的技术，找出破解之道。比方说要对抗骑兵，足轻的“当世具足”和骑马的“耳覆”这两项技术就一定要搞到手，可使你在遭受骑马特技攻击时，伤害减半。先不必要考虑铁炮，铁炮虽然威力巨大，但被骑兵冲到面前，就只有死路一条，况且武田方很多智将（比如信玄本人、山本勘助，还有真田父子），玩一个“奇袭”就能使你的铁炮队暂时动弹不得，混乱的足轻和骑兵还能扛上一阵子攻击，守备力顶天了22的铁炮队哪还有活路呢！


一定不能出征，根本打不过，要派出奇袭部队，并且武将是信长本人


一系列情节就此触发，先唱一段“人间五十年”吧

然后就是计算盟约到期的时间。游戏AI极次，电脑操控的任何家族都是纸老虎，他们根本不会计算时间，眼看盟约即将到期，依然把重兵都放在前线，而和你这个旧盟友的边境线上，剩下的全都是半空的城池。

盟约到期前，你就必须往边境城池调集大量武将和军队，如果条件允许，也可在敌我城池之间先建设几座支城，作为进攻和防御的基地。本代的战略层面和《三国志Ⅸ》很像，在要道筑城是制胜的关键——可惜的是，可建筑支城的地区实在太少。

好了，盟约一到期，你就必须以



义元本队瞬间只剩下1/10的兵力，并且其他部队全都混乱，此时不战，更待何时?



“东海道第一强将”终于被砍下了首级，织田信长避过了人生中又一巨大危机

迅雷不及掩耳之势向旧日的盟友直杀过去，尽快夺取边境最易攻取的那些城池，达到壮大自己、削弱敌人的目的。注意，盟约还没到期时，绝对不要以敌城或敌设施为目标进军，即便你还没有开进对方领地，盟约就到期了。只要你一下令，就算背弃盟约，名声会大幅度下降的。

盟约到期，你抢下一大片地盘，吃了哑巴亏的敌人肯定立刻回过头来，最艰难困苦的时刻到来了。这时候，就要以战略战术取胜之，要使敌方的强将无用武之地，使敌方的数万甚至数十万大军日益减少。本作中合战损兵数是相当有限的，大多变了伤兵，会逐渐恢复。和《三国志IX》一样，击灭敌人一支部队，敌方的所有伤兵都会归你所有，因此尽量保证我军不被全灭，同时消灭尽可能多的敌方部队，将是致胜的关键。

与敌作战时，要记住以下几个要点。首先，尽量在主场消耗敌方有生力量，不要在敌城下面和他进行旷日持久的野战。这是因为在敌城下野战，你不但容易遭受到城池守军的夹击，并且己方部队损失过大后很难后撤，易被歼灭，同时敌方部队却可轻松逃回去养伤兵。其次，如果在自己城池或支城下作战，尽量把部队目标设为敌部队，并且允许追击，能吃掉一个敌人就吃掉一个敌人；而如果被迫在敌城下野战，则要把目标设为敌城，允许在敌部队靠近时主动攻击，并且不允许追击。因为电脑完全不会判断战场情况，你若把目标设为敌部队，那么一旦目标部队覆灭或者撤入城内，我方部队很可能就撤退了；你若不让其无视接近的敌人，同时允许追击，它就会直冲城下去打城墙，很可能被敌军分割包围，到时候想逃都逃不出来。

出击部队超过5支，建议设定其自动使用特技，否则你一个鼠标根本照顾不过来。按照电脑运行的规律，战斗特技会憋大招，计略特技如果需要斗志太高，却往往不会使用。对于前者，你可随时监控，在适当时候点选按键，让他也出点小招，小招见效快；对于后者，则要将这些部队编为弓队或铁炮队（不是为了让他攻击，而是为了让他尽量远离敌人，少受损失，好憋大招），然后设定手动发起特技。比如功效显著的“治疗”，就建议如此使用。

出击时除了强将带重兵的惯例外，还请注意，最好一军挤满3员武将，这样就可设定最多3项特技，便于因应情况需要使用，也便于发起特技连动。一般情况下，大小特技所需要的斗志值相差越远，部队中的武将懂得这些特技的人越多，越易发起连动——特技连动的威力是相当惊人的。

战役例举

下面即以笔者与武田军总决战的事例，演示一下战术的运用。当时我已基本平定奥羽、关东，而武田家占据甲、信、越、浓，在和我结盟时，前锋西指，更灭亡浅井，接近了京都。论领地、资源，我大约是武田的两倍，论总兵力，双方相差不多，论人才，我虽有南部晴政、最上义光等名将十几员，如果足轻或骑兵正面一对一较量，恐怕眨眼就能被信玄踩灭喽。此刻北有上杉，南有北条，都能帮我牵制武田，因此预计的决战主战场将在中部的甲、信地区，我的进攻目标是武田主力集结的甲州踯躅崎和信州深志两座要隘。

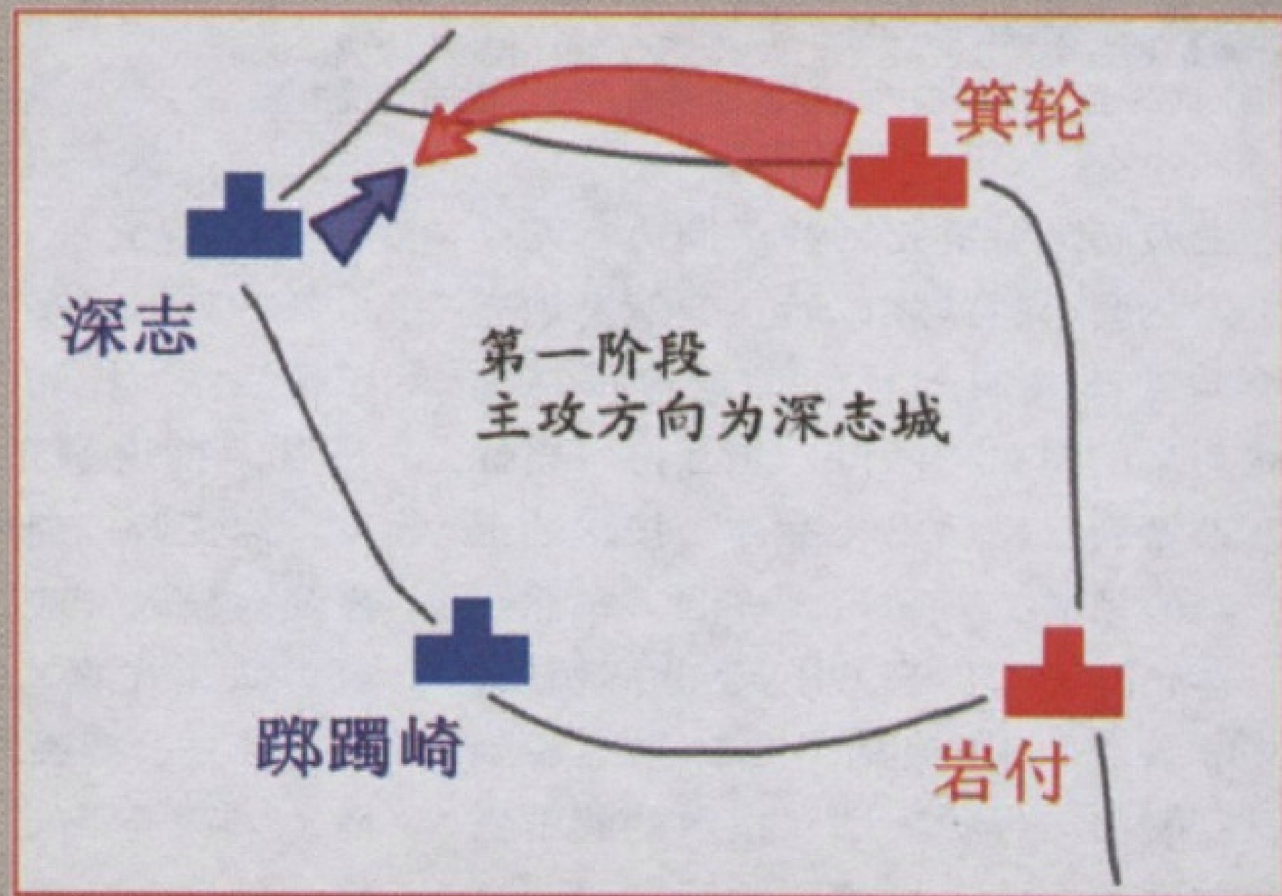
如果攻克深志，就能切断武田甲、骏领地与浓、江领地的联系，况且当时信玄并不在深志，柿子要找软的捏，因此我在上野箕轮集结重兵，

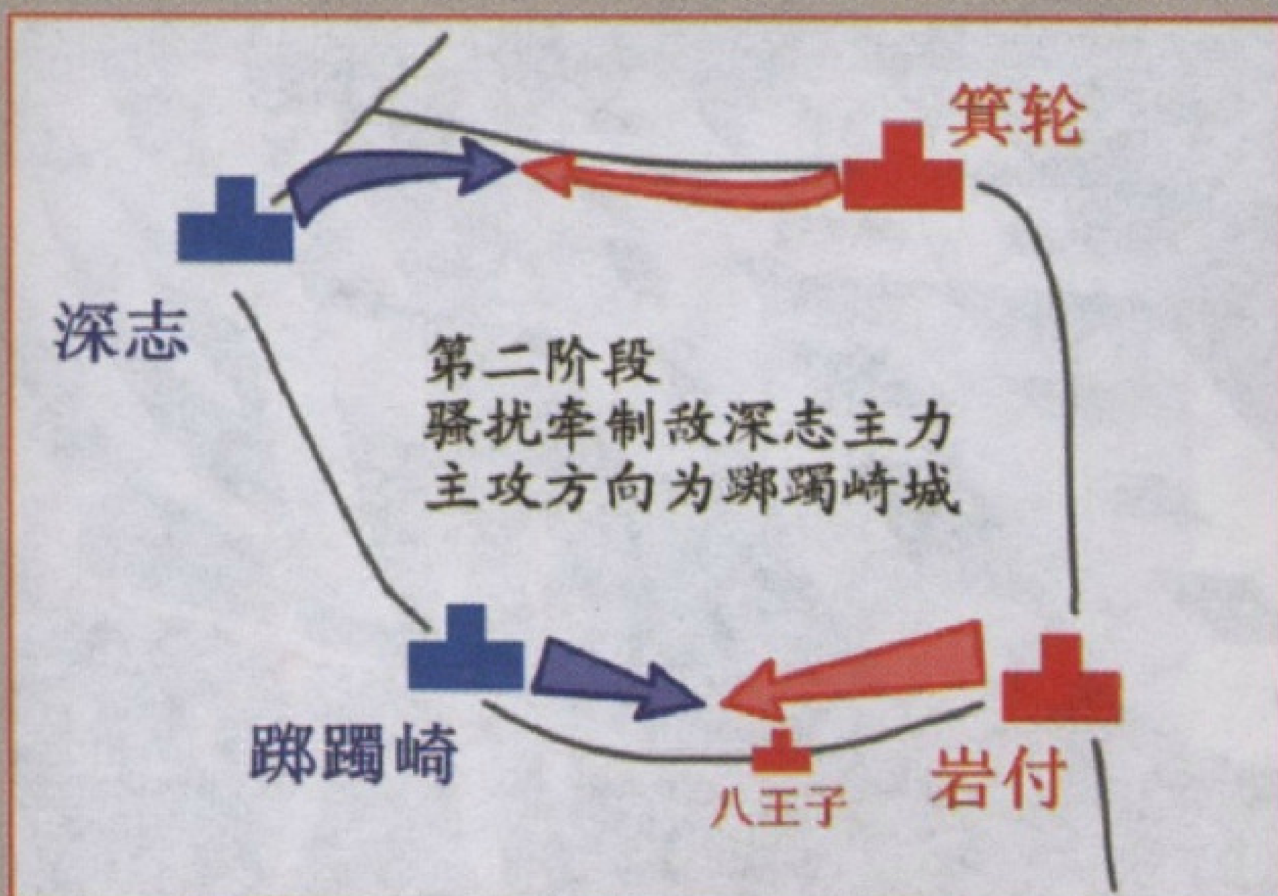


这次一夜城的重担被信长一肩承担了

准备首先进攻深志。可惜箕轮和深志间没有可供建筑支城的地域，否则问题就要好解决多了。

我派出多支兵马进攻武田领内的设施，首要目标当然是橹和铁炮橹，然后是兵舍——没有兵舍，就无法募兵了。当然，最主要的目的是引诱出武田军，与之在城外野战。一开始我





还打得比较顺手，先后捏灭了两支敌杂牌军，但武田信玄立刻就亲自从踯躅崎赶来督战。因为战斗在敌方领内展开，所以信玄是可使用“奇袭”策略的，一支奇袭队虽然只有3000人，但在信玄手上，竟然把我一支万余人主力混乱，并且眨眼捏灭。我被迫全军后撤，同时再从箕轮调派数支骑兵


这般乌泱泱的无数部队，你真的能完全手控发动特技吗？

前往救援。在武田骑兵的追击下，跑得慢的铁炮、足轻很快就都覆灭了，只有骑兵逃过了边境。一旦我军全数撤出敌领，敌人也就不追击了，收兵回城。我这个郁闷呀，尤其是打他的最后一座兵舍还差20点耐久没能攻下。于是我大着胆子让一支实力尚存的骑兵立刻调头，再次骚扰敌领。这时候就显示出电脑AI的无能来了，它根本就不会临机应变，全部部队都要先撤回城中，然后才肯重新编组，出城来战。

于是我灵光一现，决定将进攻方向改为南方的踯躅崎，而对于深志的信玄则采取骚扰牵制策略。我将主力南调岩付（当然，箕轮还要保证两万以上兵力，否则武田是会直接攻过来的），然后组建一支骑兵部队进攻深志城外的设施。敌军出城来战，我就让骑兵后撤，反正大家速度相近，他很难追上。我军一撤过边境线，敌人就会退兵，我就掉头再去骚扰。这样反复多次，电脑老也不接受教训，而我只要注意操控，并且在骑兵士气低下时派去几个能说会道的激励一下就好了。就这样，我不足一万骑兵，在上野和信浓的边境线上牵制了武田主力6万余人整整半年。

南方战场，我首先派出筑城队在八王子地方修建支城。敌方当然不会允许我的支城完工，这里才刚搭起脚手架，踯躅崎就有数万大军开了出来。此刻祈祷你所派出去的家伙不会耍“一夜城”的花招，因为暂时我还并不希望此城真正筑成——那只是一个钓饵。

计算双方到达战场的距离，我及时派出数支主力部队（注意，尽量别让部队分散，骑兵先到，步、弓、铁炮等晚一两天到达战场是最好的），护在支城西面。敌军的主要目标是支城工地，如果支城完工，他就会主动撤退，所以此刻支城还未完工最好，敌军会在城外和你野战，同时不失时机地想往支城工地下挤，你就有机会集中优势兵力将其各个击破。战斗中，要在临近的己方城池中多放智谋之士，一边不断向敌军施计，一边不断鼓舞我方士气。尤其是我方被混乱的部队，只要激励成功，就会摆脱混乱状态。战斗打到一半，我方刚占优势，支城恰在此时建成，于是敌军纷纷后退，我趁机于后追杀，获利良多。但请注意，千万别追到敌方城下，现在还不是攻城的时候。我应先把部队都调回支城，重新整编，同时从后方大量运送兵马、物资，然后趁着敌军伤兵尚未复原之机，浩浩荡荡杀奔踯躅崎而去。信玄很快就带着麾下名将，回归踯躅崎坐镇，但这时候我已不怕他了。因为我进攻部队很多，所以他也派出多支部队前来迎战，但因为城守兵数量有限，傻瓜电脑再也派不出满员的部队了（若我就绝对不这样干）。因为再也不需面对上万甚至两万多的信玄本队，每支敌军都不过5000余人而已，所以我轻松就可将其击败。当城守兵数量过少，或者城墙被我攻破后，敌军就会全部窝入城中，负隅顽抗。此刻你所要面对的，等于只有一支敌军，数量再多，也经不起我数支军队轮番使用特技，轻松就可踏平。

攻克踯躅崎，立刻修整城池，等待信玄深志主力的反扑。此刻我主场作战，制人而不受制于人，将其逐一歼灭只是时间问题。等到主力尽丧，伤兵全都被我虏走以后，空架子的武田还有什么可怕的吗？

总结此战的经验教训，那就是：一、尽量在我方城下，最不济也要在野外歼灭敌军主力；二、对于暂时无法攻克之城，可用牵制之策，使其不能及时应援他处；三、对于兵少的敌城，将领过多反而成为他最大的软肋。P


学习《三国志》系列的传统，本作统一后也会有家臣出来对话，缅怀过去，检讨得失


统一后的成就感令人相当振奋呀！

静物 Still Life

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

《静物》（Still Life，又名《生存危机》）是一款将恐怖、凶杀、悬疑、推理等诸多元素紧密结合的精品AVG，如同一部侦探电影让玩家身临其境，体验一段曲折离奇的连环凶杀案的推理过程。

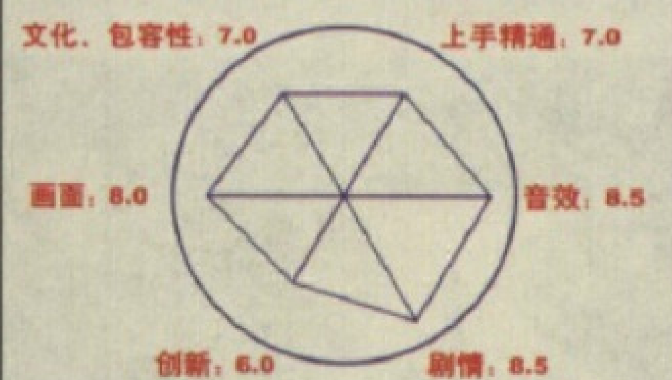
游戏主角维多利亚（Victoria McPherson）是个富有才华的FBI女探员，她在芝加哥调查一桩棘手的连环凶杀案。第5桩案件在圣诞节前发生，身陷其中的她茫然无绪，5具被害人的尸体和来自上司的压力迫使她希望寻找一个放松一下身心的环境，于是她在圣诞节假期拜访住在乡村的父亲，谈论到家族和曾作为私人侦探的祖父（Gustave McPherson），她还看到祖父的卷宗，竟发现案情与祖父在75年前欧洲接手的案件有惊人的相似，一切谜团还需她去解开……

游戏设计得相当精巧严密，通过祖孙两代在不同时空的冒险，慢慢揭露案件的背景和真相，这使我想起电影《蝴蝶效应》，同样使用日记将两个时代的故事巧妙地连接在了一起，只是主角无法改变祖父的过去，也无法预见自己的未来。

良品 总评 7.5

大众软件评分专栏 POPSOFT

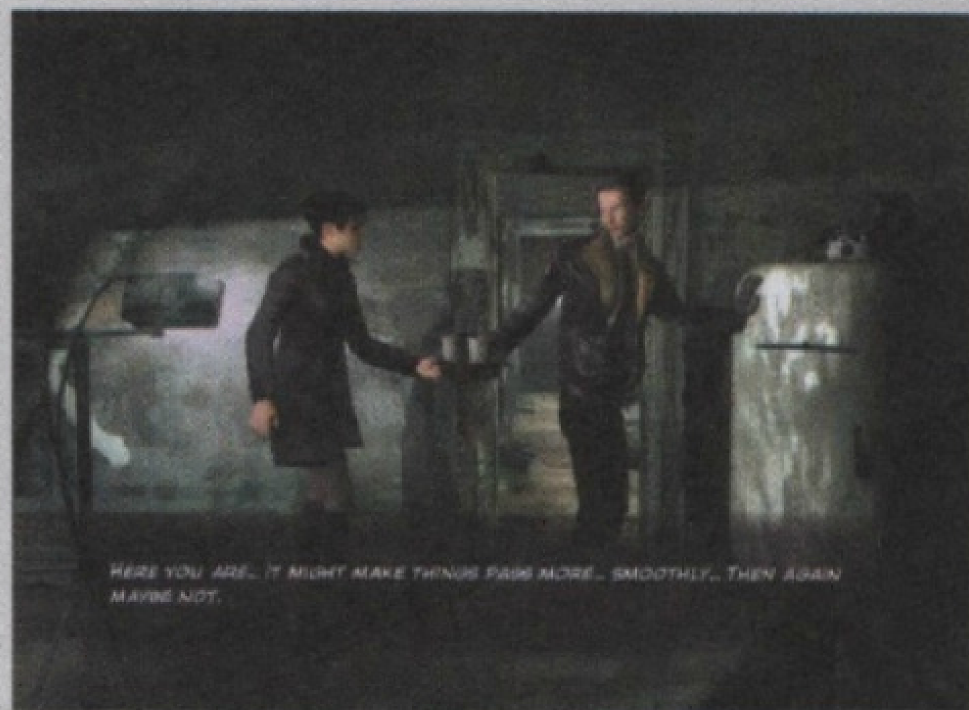
制作	Microids
发行	The Adventure Company/Microids
载体	CD×2
类型	冒险解谜
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求	
CPU	Pentium Ⅲ 800MHz
内存	128MB
显卡	32MB以上
硬盘	1.2GB

序章 静物画

一道戴着高顶礼帽的黑影躬身在阴暗的下水道里走动，手里拖着一具女尸。难辨面貌的画者在画布上笔舞龙蛇，渐渐完成一幅画作：一名女子站在桥边的夜色里，晚风掠走她的长发，她抱臂耸肩眺望远方……油画中的主角正是那具女尸，画者将画作完成后将女尸丢弃。



可怜的米勒呕吐不止，维多利亚递上一杯暖暖的咖啡

维多利亚正陪着男友理查德观看画展，这时接到电话，被告知又一桩凶杀案发生了，连忙驱车奔赴现场……



维多利亚决定和父亲一起过圣诞节

第1章 解剖课

The Anatomy Lesson

这是圣诞节前的夜晚，天空中飘起零星的雪花，维多利亚得知第5桩凶杀案发生，匆忙的她并没有忘记为同事带上咖啡。下车后看到救护车和警车都已抵达，给门口的黑人警察塔特（Tate）递上一杯咖啡，交谈中得知米勒


在阁楼上找到祖父留下的箱子

(Miller) 和克莱尔 (Claire) 已于10分钟前赶到现场，他们都被现场的惨状吓坏了，米勒不例外地呕吐不止。

进入肮脏混乱的废弃公寓，上楼后看到米勒还在剧烈地呕吐，维多利亚递上一杯暖暖的咖啡使他平静下来。他将相机交给了维多利亚，希望她能代他拍摄取证，看来是米勒的呕吐再次让克莱尔大为发火，才会被赶出案发现场。穿过客厅和走廊到卫生间，听到克莱尔还在喋喋不休地埋怨米勒，她不得不在一堆呕吐物间搜寻证物，还好维多利亚的咖啡让她的情绪缓和了一些。接下来帮助克莱尔搜集证物，走到厨房将手上的咖啡喝掉，在桌子的箱子里拿到5样工具：滤光器 (Black Light Filter)、棉签 (Forensic Swabs)、血液显影剂 (Luminol)、胶卷 (Film) 和镊子 (Tweezers)，然后将胶卷放到相机里。进入挂有两只娃娃玩偶的育婴室，调查墙上的钉子发现一绺头发，先用相机拍照存证，再用镊子采集头发。穿过走廊回到客厅，调查落地灯，将滤波器放到上面，然后调查对面的墙壁，将血液显影剂喷涂到墙上，墙上慢慢显露出"SANCTUARY"(避难所) 的字迹，用相机拍照并取下滤光器。进入右边的卧室看到墙上画有骷髅，同样调查落地灯和墙壁拍摄到"DISTURBED" (打扰) 的字迹。最后到客厅和卧室分别调查地上的血迹，拍照后用棉签采集地上的血样。

回到厨房把工具和证物放到箱子里，只留下镊子和相机，然后与克莱尔谈话并进入卫生间拍摄尸体的照片，看到尸体上遍布的伤痕和刺青花纹。

离开房间与门口的米勒打招呼，两人打算回办公室，正要下楼时楼梯突然坍塌，还好后面的米勒将维多利亚拉了回来。楼梯不能下去只有另寻出路，往走廊另一端找到紧急出口，但门被木板封住了，回到客厅从右下角的垃圾堆里抽出一根铅棍 (Lead Pipe)，用它将木板拆掉并踢开门板。来到外面的阳台将竖梯抽下来，不料梯子整个掉了下去，维多利亚只好翻身跃过栏杆落身到下面的垃圾箱，然后跳到街道上。回到楼门前听到一声巨响，随后看到后面的米勒一瘸一拐地走过来，塔特看着笨拙的他连声大笑，米勒今天还真是诸事不利呀。


在艾达离开后，高斯坐在河边安慰惊恐哭泣的麦尔娜

驾车回到警局地下停车场 (B1)，乘电梯到8层办公室，在自己的桌子上拿到父亲邮寄的圣诞礼物和一张通行证，电话里有一条留言，上司托德 (Todd Browning) 催促她明早提交案情分析报告。调查旁边的文件夹，里面有前4宗案件被害者的照片，感兴趣的话看看身上的笔记，里面也有4宗案件的记述，被害人都有相同的特征：女性，被水溺死，血液中有大量的酒精和麻醉药物。与邻桌写报告的米勒谈话，他希望维多利亚帮他去太平间拿克莱尔的报告。

离开办公室到走廊，将身上的相机放到墙上的证物箱里，打开电梯碰到塔特警官，得知被害者尸体已送往太平间。乘电梯来到地下2层 (B2)，在门口发现以前的密码不能用了，调查右边的读卡器，用新的通行证刷一下，输入密码"86352"进入。来到太平间与克莱尔谈话，得知被害人死前曾饮用大量的酒，在麻醉状态下遭到凶手的袭击，凶手在客厅和卧室实施殴打，用被害人的血液在墙上写下两个单词，然后他将外衣挂在育婴室的衣挂上，把被害人拖到卫生间的浴缸中溺死，并残忍地往她身上连刺9刀。对话后从解剖台上拿到报告书，出门接到父亲的电话，父亲得知她正为凶杀案而困扰，劝她不妨趁圣诞节到乡下放松一下。

回到办公室看到米勒在和女朋友通电话，将报告书交给他，然后与一边的塔特聊几句。乘电梯到地下停车场，驱车赶往帕特 (Pat McPherson) 的住处。父女两人在客厅聊天，帕特送给维多利亚一条水晶项链，说是在打扫阁楼时找到的，是祖母的遗物。聊到作为著名侦探的祖父高斯 (Gustave McPherson) 当年的事迹，帕特让她到阁楼找一些资料。

走到楼梯旁从衣帽架上拿到一把雨伞，上2楼到维多利亚的房间，在衣帽间找到阁楼的入口，用雨伞打开它。爬上阁楼打开灯，在窗户旁找到一只木箱，上面有5个能转动图案转轴的密码锁，观察身上的项链，从左到右的图形是菱形、菱形、心形、菱形、菱形，这就是木箱的密码，正确的解密顺序是：按第2个转轴3次，第3个转轴1次，第4个转轴3次，第5个转轴3次，最后按红色按钮。维多利亚在箱子里找到祖父高斯的日记，里面记述着75年前发生的连环凶杀惨案……

第2章 延续的记忆
The Persistence of Memory

时间回溯至75年前，高斯从巴黎来到布拉格，结识并爱上了当地的艾达 (Ida)，艾达被最近的连环凶杀

案所困扰，死者都是她的好友，因此她央求高斯帮助她寻找凶手。

第5桩凶杀案发生在布拉格的一座桥下，高斯与附近的两名警员攀谈，没有得到有价值的线索。沿河堤走到尽头与女友艾达谈话，得知死者名叫弗兰缇丝卡（Frantiska），然后开始安慰一旁哭泣的麦尔娜（Milena），交谈中得悉她和弗兰的妓女背景。离开河岸到大街找艾达，向她询问验尸官埃米尔（Emile Korona）的工作场所，从她手上拿到带标识的地图。在前往老教堂的路上偷听到妓院老板奥托卡（Otokar Kubina）和手下彼得（Peter）的谈话，看来他们很在意高斯介入这桩案子。废弃的老教堂已被警方辟为太平间，这里停放着连环凶杀案的5具被害人尸体。与验尸官谈话，得知5名被害人都是被凶手由背后袭击，割喉而死。观察一下尸体，发现最后一名被害人的胸前也有一处伤痕。调查书架在第2层找到一张纸片，上面写着一组数字"74821536"，观察右侧的钟，得知数字3、6、9、12所对应的图形。走到大厅的尽头找到一个保险箱，按照纸片的数字将对应的符号放到上方的格子里（**如图1**），扳动手柄打开保险箱，从里面拿到先前公园惨案现场的绘图和验尸报告。

刚出教堂就被彼得摔得七荤八素，爬起来前往公园。在门口与妓女艾波琳娜（Apolina）交谈。进入公园，高斯的脑海忽然闪过一幅残破的画面，一名女子的手扑向塑像，但似乎被什么力量拉了回去（高斯的超能力，能捕捉到过去的片瞬信息，在前几年出品的《超能力侦探》（Post Mortem）中对此有所表述）。观察身上的现场绘图和现实场景的不同之处，点击绘图塑像和路灯之间的区域，在塑像的底部找到凶手的留言："妓女不值我热爱，因此我热爱天使"。观察天使塑像的手上戴有一枚戒指，当高斯要取下戒指时，一只乌鸦飞扑下来叼走了戒指，高斯一路紧追，最后来到一栋荒弃的旧宅中。进入大厅见到一名头戴礼帽的黑衣人，他自称是来自伦敦的车夫，说有名叫弗兰德娜（Vladanna）的妓女已很久不见了，并提示高斯留意城中的下水道，下水道工人可利用它来穿越城市。结束对话后，黑衣人将那枚戒指还给了高斯。离开旧宅遇到急促跑来的艾达，得知有名从凶手魔掌逃脱的妓女躲藏在垃圾场。往右边的胡同走，高斯的脑海再次浮现一名女子求助的手臂。由大地图来到垃圾场，看到强壮的彼得在门口把守，还是少惹他为妙。来到妓院找老板奥托卡谈话，得知那名逃脱者就是黑衣人提到的弗兰德娜，他要求高斯救出被逮捕的罗曼（Roman，彼得的兄弟），才准许见弗兰德娜一面。

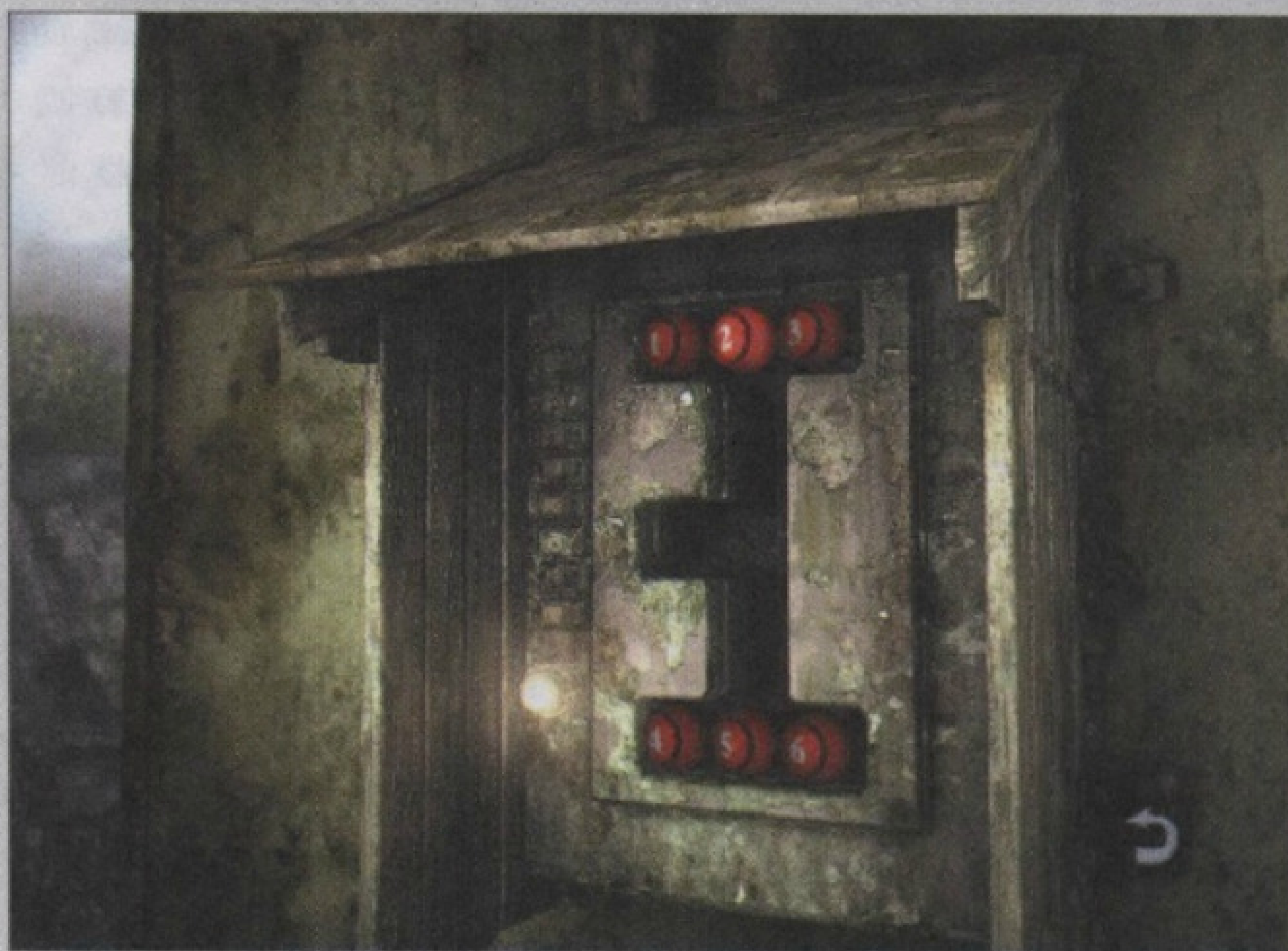
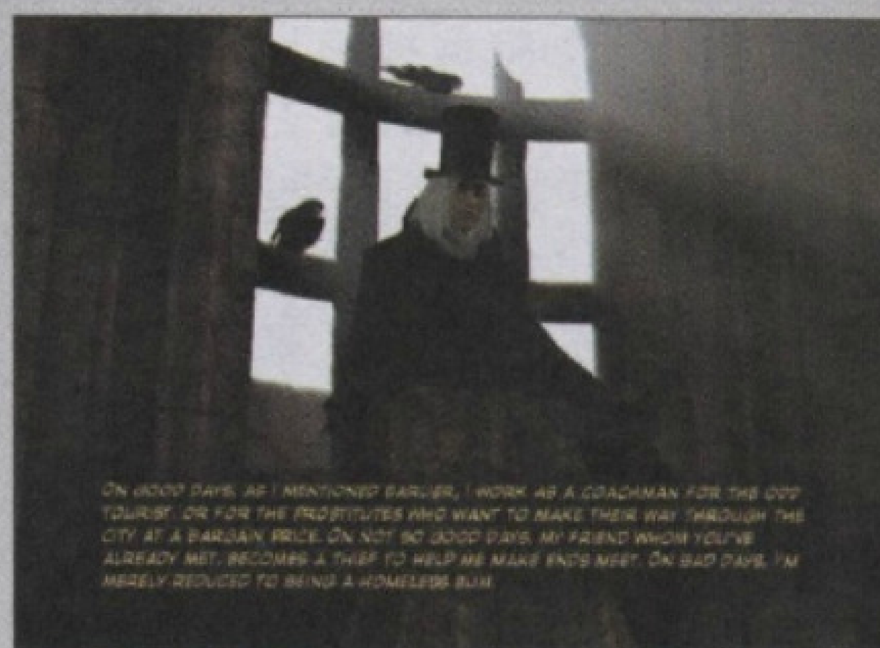


图2

来到警察局与桌后的斯塔塞克（Stasek）谈话，得知他曾由于解救火中的孩童受到嘉奖，在嫖宿时他的奖章遗落在一名妓女的手中，妻子为此起了疑心，高斯答应帮他一把。来到公园与门口的那名妓女谈话并提起罗曼被抓的事，从她手上拿到奖章，将奖章还给斯塔塞克，罗曼终于被释放。

回到妓院找老板奥托卡谈话，从他手上拿到一套开锁工具（Lock Picking Kit）。来到垃圾场受到彼得的热烈拥抱，他的兄弟罗曼也连声道谢，在院子里他们兄弟放出猎狗表演老把戏，结果拴狗的链子被挣断，高斯慌乱中爬到屋顶躲避，接下来的行动要避开院里的猎狗。



追随乌鸦，在一幢旧宅中见到戴有高顶礼帽的黑衣人

绕过控制室在地上拾到一把钳子，然后观察墙上的电源盒，上面有6个滑杆，在这里要将1～3号滑杆排到上方滑槽，4～6号滑杆排到下方滑槽，完成后给控制室接通电源（**如图2**）。进入控制室，看到院子里有4个铁箱，先操作电磁铁将两个铁箱排在那两个有铁链的箱子前方，然后离开控制室由屋顶跳到有铁链的箱子前，用钳子将铁链剪断，再回控制室重新排列箱子，使4个铁箱排成



图1

"一"字形，搭成往左侧旧车厢的通路。出屋从4个箱子跳过去，在车厢里找到弗拉德娜……

维多利亚正在床上阅读祖父的日记，此时手机铃响，克莱尔要见她一面。

第3章 头戴高顶礼帽的孤儿

Orphan Man with Top Hat

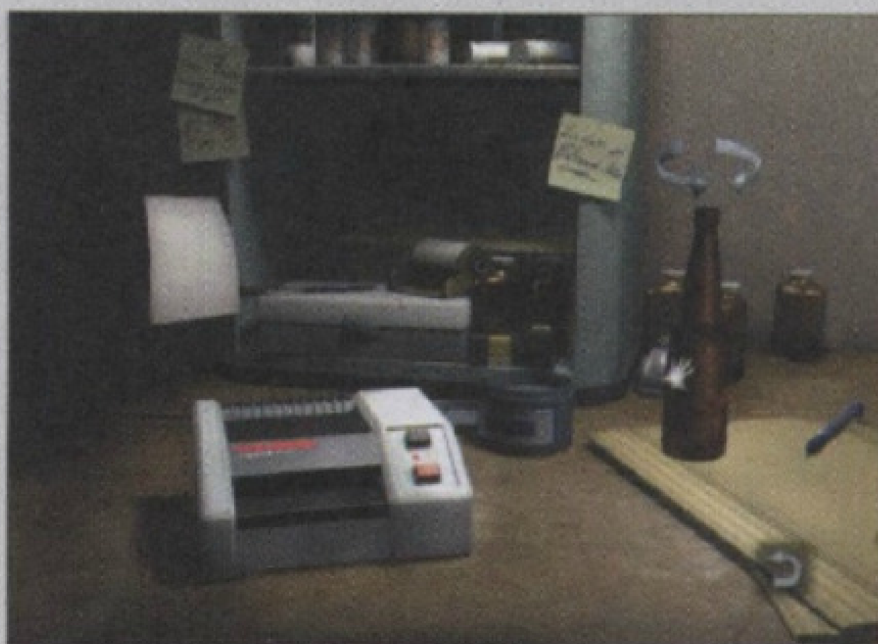
维多利亚下楼到客厅找父亲谈话，询问祖父当年在布拉格的遭遇，父亲对此讳莫如深，只回答"有些事情还是永远埋葬的好"，隐约地感觉到祖父在那里曾有一段不愿揭露的悲伤记忆。告别父亲回到警察局，乘电梯到太平间去见克莱尔，发现解剖台上的尸体被人动了手脚，克莱尔随后进来大声质问。维多利亚解释几句赶到电梯对面的警卫室，在监视器里看到停车场有一名戴着高顶礼帽的黑衣人正要离去，于是乘电梯到停车场驾车追赶。在街道上再次看到黑衣人的身影，沿楼梯追到楼顶天台，黑衣人突然现身将她打了下去，但他并没有伤她性命，飘忽地转身离去。爬回天台的维多利亚香汗淋漓，摇头叹息。

回到警察局的太平间，克莱尔说在尸体里藏有一张女子的照片。接下来前去8楼办公室，刚出电梯接到男友理查德（Richard）的电话，得知美术馆即将举办马克（Mark Ackerman）的画展。进入办公室被上司托德批了一通，并让维多利亚去拿杯咖啡。回到走廊到末端的审讯室桌上拿到托德的杯子，再到走廊的咖啡机上倒一杯咖啡。将咖啡端到上司的办公室里，托德责备维多利亚办事不利，在警察局竟让罪犯轻松跑掉，并让她暂时别再插手这桩案子，放段长假休息一下再说，维多利亚忿忿不平，暗骂一声返回办公室。


在瓦克莱夫的房间里，从沙发旁边拾起一只酒瓶

在桌上拿到刚洗出来的犯罪现场照片，与旁边的米勒分析案情，他提供有价值的线索——最后两名被害人的脸都被蒙住，看来她们对凶手并不陌生，因此须从她们熟识的人中下手。据悉大学教授瓦克莱夫（Vaclav Kolar）曾与两名被害人接触过，于是维多利亚决定前去拜访瓦克莱夫。

驱车来到大学宿舍，在2楼第1个房间找到瓦克莱夫先生，他解释说他曾是第4名被害人的家庭教师，而第5名被害人则是他邻居的朋友，仅有一面之交。瓦克莱夫先生是一名研究犯罪的学者，他目前正着手研究当年布拉格和芝加哥两桩连环凶杀案，维多利亚提出要拜读他撰写的论文，趁他出去打印时从沙发边拿到一只空酒瓶，拿到论文后阅读一遍，得知当年布拉格凶杀案的最后被害人是艾达——祖父的热恋女友，或许这就是父亲和祖父都不愿提及的原因吧。


利用粉刷、胶带等物采集酒瓶上的指纹

下楼接到米勒的电话，回警察局到太平间，请求克莱尔将酒瓶上的指纹和凶杀案收集的指纹进行比对，然后要亲自提取酒瓶上的指纹。乘电梯到8楼办公室，走到克莱尔的化验桌前，先将粉盒打开，用刷子沾些粉末，然后将酒瓶刷一遍。将酒瓶旋转一下，用胶带从酒瓶提取到一个清晰的指纹，回到太平间将胶带交给克莱尔。

驾车回到父亲住处，父亲让维多利亚制作饼干。来到厨房阅读桌上的笔记，上面的配方相当难解：一杯爱，半杯慷慨，两杯承诺，一杯香甜，半杯正直，一汤匙浪漫，一茶匙性感，一份平凡的感觉。具体的制作步骤如下：将一小杯（125毫升）的黄油（Butter）、一大杯（250毫升）牛奶（Milk）、一大杯红糖（Brown Sugar）放入搅拌器里混合，再加入两大杯面粉（Flour）、一茶匙肉桂（Cinnamon）和一汤匙生姜（Ginger）并混合，最后加入一个鸡蛋（Egg）和一小杯糖蜜（Molasses）并混合，点击左上角的烘烤图标完成制作，告诉父亲一声，然后跑上阁楼继续阅读祖父留下的日记……



第4章 开膛手杰克的房间

Jack the Ripper's Bedroom

弗兰德娜绘制了一张凶手的草图（Sketch）交给高斯，说案发当晚她和画家马克在一起。随后警察局长斯凯尔尼克（Skalnic）出现和马克发生争执，弗兰德娜只身离开画室，在大雾弥漫的街道



根铁棍中更换，操作的步骤如下：1更换，10更换，2更换，3、4更换，12更换，5更换，6、4更换，14、12更换，14更换，7、4、15更换，4更换，6、6、14更换，7更换，13、13更换，6、6、8更换，9更换。进入画室观看墙上的画像，在左侧的桌上拿到一本书。走到房间另一端，在沙发上找到一滩血迹，在木梯上找到一封电报。回到公园找麦尔娜报告自己的发现，然后到警察局准备找局长谈谈，在门口听到局长正与一名大使谈话，就在大使步出房间的一刻，不速之客打断了维多利亚的阅读，原来是米勒来到了她的房间……

上遇到了头戴高顶礼帽和银色面具的黑衣人，在遭到袭击时幸好罗曼赶来，才幸免于难。

高斯离开垃圾场前往马克的画室，在街道上他再次激发超能力，看到黑衣人的身影一闪而过。进入画室看到妓女艾波琳娜在做模特，与马克交谈，得知他也来自伦敦，警察局长那晚认为他是凶手，两人因此而起争执。来到警察局向斯塔塞克打听一下斯凯尔尼克局长，然后上楼找局长谈话，斯凯尔尼克拒绝透露任何消息并下了逐客令。出警察局往左边绕去找到脚手架，正试图爬上去不料绳子断了。走到铁栅门边拾起木棍，将绳子和木棍组合在一起，再将它搭在脚手架上，高斯顺利地由脚手架爬入警察局长的办公室。从桌子上拿起钥匙，打开旁边的柜子拿到另一枚戒指和两张犯罪现场的绘图，还有前几桩杀凶案的调查报告。

来到西南的大桥边，走下楼梯再次用超能力看到河水中黑衣人行凶的倒影，这时艾达乘马车赶来，说了医生的检查结果，她怀孕了，高斯答应案情大白后便带她去纽约结婚，艾达听了兴高采烈地离开了。观看绘图与大桥现实景色中的差别，发现正中的椅子被换掉了。来到垃圾场找彼得谈话，他掀开一块铁板露出一把废旧的椅子。调查椅子，在缝隙里找到第3枚戒指。

来到那座荒废的旧宅，往右走到小胡同，对比绘图和现实的不同，发现水池有微妙的差别，过去将水池里的水排空，在底部看到刻有一行字迹："妓女知道"。于是来到公园门口找麦尔娜给她看过案发现场的绘图，她提供一条线索：警察局长曾将一样东西扔进下水道。回到胡同调查下水道，从里面拾到第4枚戒指，调查旁边的铁门发现铁锁刚被人换过。在离开旧宅的路上遇到麦尔娜，她要求高斯到马克的画室看望一下艾波琳娜，希望她不会发生什么不祥的事吧。


潜入警察局长的办公室窃取案发现场的绘图

来到马克的画室外，敲门没人响应，于是掏出开锁工具学习一下开锁的技巧。这道门锁共有15道锁舌，设定上排锁舌编号为1～9，下排为10～15。这时要利用工具依次将锁舌挑开，并要在2

第5章 纸醉金迷温柔乡
The Garden of Earthly Delights

据米勒所言，瓦克莱夫先生的指纹与最后两起凶杀案提取的指纹相符，维多利亚于是驱车前往大学宿舍准备逮捕教授。来到宿舍2楼看到米勒已守候多时，敲门时听到女子的尖叫声，维多利亚抬腿踢开房门，原来电视里正播放着恐怖电影。将电视关掉，走入里间看到满墙贴着图片和资料，搜索之下一无所获。回到走廊遇到米耶（Mia），她和瓦克莱夫教授住在同一层，向她打听教授的下落，她交给维多利亚一张名片，表情似乎有难言之隐。于是将身旁的米勒支开，米耶说曾在红灯笼夜总会看到过教授。在下楼时碰到塔特，他会一直看守教授寝室的大门。来到夜总会外面见到米勒，交谈后乘电梯上楼，由于没有通行证被保镖阻拦。

回到大学宿舍2楼，到13号房间找到米耶，她接到电话后匆忙下楼了，维多利亚趁机搜查房间。进入卧室在床上找到一本相簿，里面有一张米耶和一名女子的合影，那女子正是尸体上所藏照片的女子，也就是黑衣人所暗示下一桩凶杀案的受害人。与回屋的米耶谈话，询问照片中的女子，得知她叫斯蒂芬妮（Stephanie），是一名职业模特。

驱车赶往美术馆，在男友理查德的陪


在每一座雕像上放置一件银制道具，地上的楼梯出现

伴下前往画室，结果发现斯蒂芬尼已惨遭毒手，随后赶来的米耶被吓得魂飞魄散。维多利亚连忙叫男友报警，自己乘电梯下去调查。调查地上的背包，拾到一张红灯笼的通行证，旁边还有一支银制玫瑰压在电梯下面。观察圆台上的尸体，上方写着“罪人的宽恕”，在尸体上找到一张米耶的照片，看来米耶是凶手的下一个目标。调查卷帘门中间的位置拿到一根铁链，乘电梯回到天桥，将身上的铁链挂在吊钩上滑落地面，从电梯下方拾起银玫瑰。此时托德和克莱尔抵达现场，维多利亚回到警察局审讯瓦克莱夫先生，他只承认和被害人有过短暂的接触，但没有杀人，并得知红灯笼夜总会有一间贵宾室，只有特别准许的人才能进去，那2名被害人都在那里工作过。正在审讯时上司托德进来将教授释放，维多利亚无意争辩，离开审讯室着手制作夜总会的通行证。到美术馆前台或父亲的餐厅都能找到维多利亚的照片，回到警察局办公室，用桌上的裁纸机将照片剪切一下，再将通行证的边缘切开，将自己的照片和通行证组合，然后用一旁的塑封机压制，完成通行证的制作。

来到红灯笼夜总会，向保镖出示通行证顺利进入。第1道门进不去，观看门上的文字。进入卧室和浴室观察墙上的画像，每幅画像上都有数字，找出画像内涵与数字的关联。在浴室的一端墙上取得银面具和银钉，然后回到第1道门前，输入密码“423615”进入大厅。调查桌上的果盘，在里面拿到半个银苹果。回到理查德的美术馆，在前台和米耶谈话拿到寝室钥匙。由后门进入画室与工作中的克莱尔交谈，得知凶手的作案手段更为残忍，将死者的肠子浸在漆桶里，维多利亚推测凶手是在模仿当年布拉格凶杀案的手法。来到大学宿舍用钥匙打开米耶的房间，在桌子上拿到另半个银苹果，在物品栏将银苹果组合完整，然后调查床上的相簿找到纸条，里面写着雕塑之谜的提示。

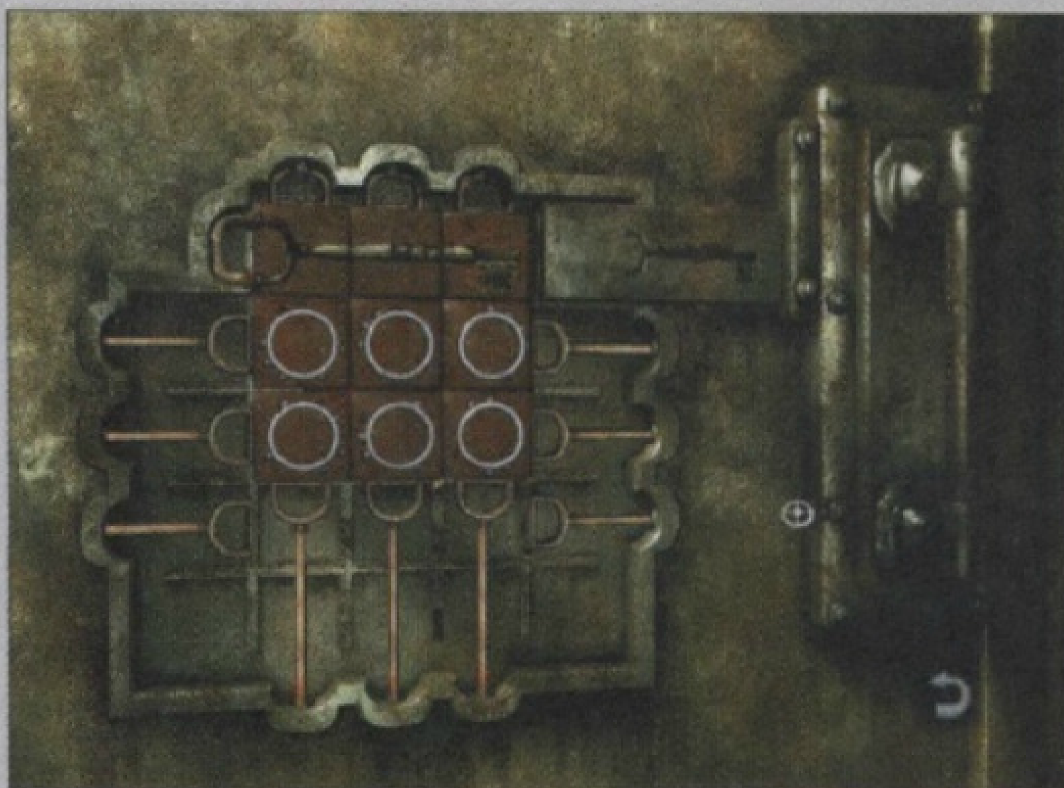
来到红灯笼的贵宾室大厅，这里有4座铜雕像，每座雕像要放上相应的道具。正确的顺序是：第3座雕像是奥秘女神，脸上放银面具；第2座雕像是诱惑女神，蛇嘴里放入银苹果；第1座雕像是吸血伯爵，嘴中放上银玫瑰；第4座雕像是痛苦女神，手掌刺入银钉，完成后在房间中央出现一道旋转楼梯。沿楼梯走下去，正中的秘室被铁栅门隔住，要拿到桌上的名册需想办法进去才行。先进入左侧的起居室，调查壁炉拿到一块彩釉瓷砖，然后观察上方的壁画。进入右侧的卧室，调查壁炉有个九宫格，将画面排成与起居室壁炉画像一致，将身上的瓷砖放到最后的格子里，拼成壁画从暗格拿到半把钥匙。再到左侧房间壁炉上拿另一半钥匙，将两半钥匙组合成一体，用它打开壁炉上的锁，穿过壁炉进入暗室。在桌上找到那本名册，里面的贵宾名单里写着马克的名字，正是祖父日记中曾提到过的画家，另外警察局长托德的名字也赫然在列。



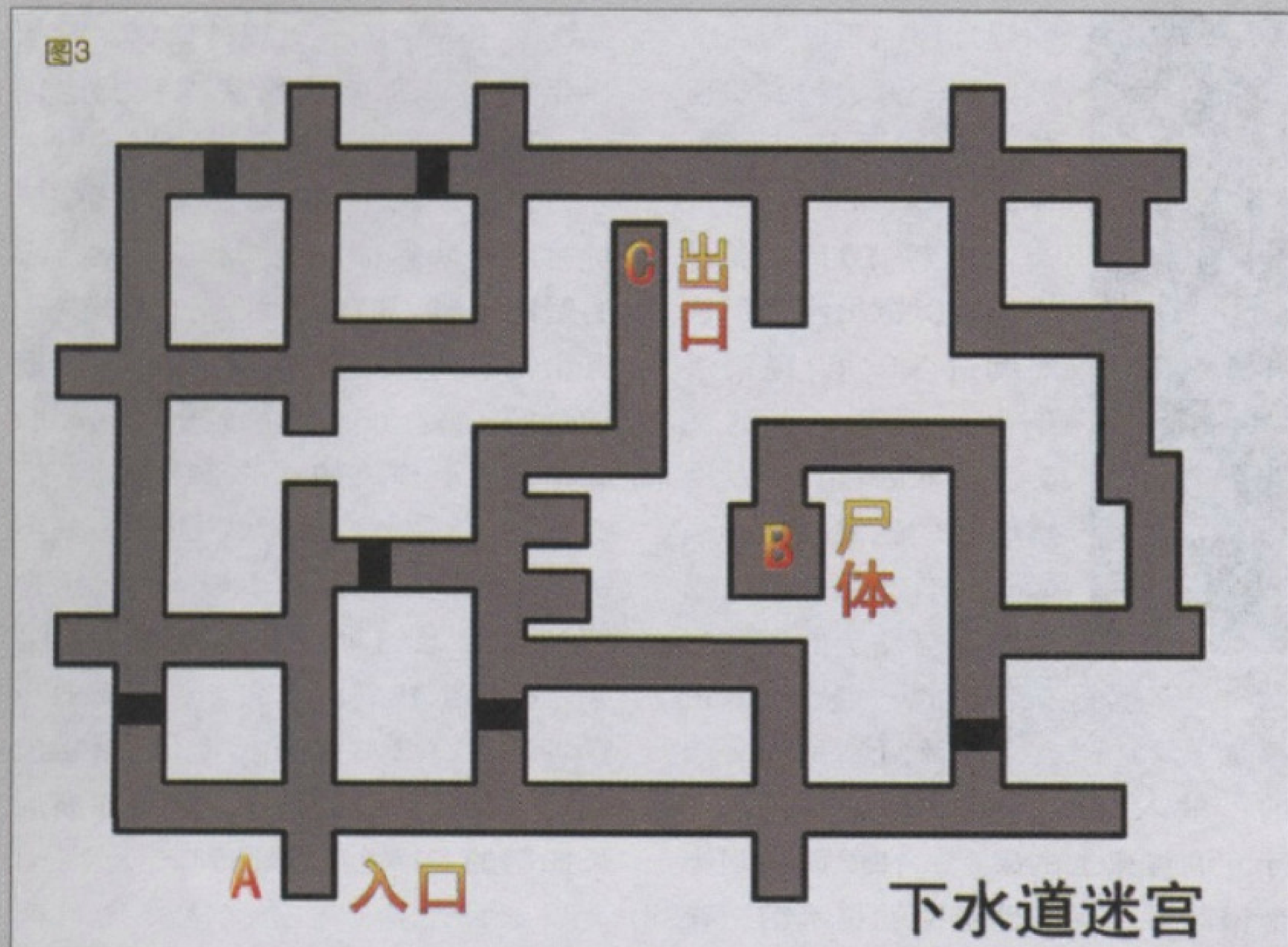
第6章 悲惨哀嚎

The Scream

偷听到外交官（马克的父亲）和局长的谈话，高斯明白连环凶杀案的真凶就是画家马克，但警察局长被马克的父亲收买，意欲寻找一个替罪羊。高斯气愤填膺，上前将局长狠揍了一顿，然后离开警察局。在路上遇到垂头丧气的斯塔塞克，原来又一桩凶杀案发生了，地点是河岸的水房。


将6枚戒指放到格子上，然后将钥匙形状的格子排到上方

来到河岸一直往左走，乘小船划到对岸的小屋前，爬上木台后小船被大水车绞为碎片，水车也随之停止转动。往前发现铁门被锁住了，由左边的水车叶片爬到上面，在蓄水池边找到被杀害的艾波琳娜，她死去的样子正如马克的画作。调查一下尸体拾到第5枚戒指，这时忽然有子弹呼啸而过，原来是警察局长隔岸开枪，要射杀高斯当作凶杀案的替罪羊，高斯见



状不妙，连忙拉开木门逃进屋里。下竖梯来到泵房，在墙上贴着一张电机的说明，得知容器中存有4升水才能启动机关，接着破解一道简单的谜题。先将挂钩上的铁桶取下来放在容器下方，打开容器上方的阀门注入5升水，再打开下方阀门往铁桶里注3升水，将铁桶的水倒掉，将容器里的2升水注入铁桶，再将容器放满水，铁桶再注入1升就满了，这样容器内留有4升水。这时按动容器壁的红色按钮启动电机，将外面蓄水池里的水放干。回到外面跳到蓄水池里，移开井盖进入下水道。

下水道是一座迷宫（**如图3**），由入口（A）沿顺时针方向摸索行进，在迷宫中部找到一具腐臭的尸体（B），在尸体上找到第6枚戒指。然后在迷宫的中上方找到出口（C），调查铁门发现一块面板，这时要在6个格子里放入对应的戒指，观察每枚戒指的宝石位置，寻找对应的格子，再旋转到适当的角度放进去。完成后要进行较难的谜题，这里要移动周围的12个拉杆，将下方的钥匙图案移到上方。设左上角起的拉杆按顺时针方向编号为1～12，移动的具体步骤为：3、5、7、7、6、3、11、10、10、9、6、1、7、11、8、10、9、2、1、5、5、6、6、8、11、2、3、10、9、11、1、5、9、8、7、1、1、2、2、3、3，最后将钥匙推到右方打开铁门。

穿出迷宫来到马克的画室，高斯的脑后被钝物重击昏厥过去。醒来后看到马克手执弯刀走向沙发上的艾达，凛冽的寒光射向艾达的胸腹，一刀刀地吞噬着她的生命，而高斯被绳索紧缚着，眼看着悲剧发生却无能为力，最后绝望地扑倒在艾达的尸体前，悲痛地哀嚎着……

第7章 生离死别

Death Do Us Part

马克的画展终于在美术馆举行了，理查德将一幅幅画作向维多利亚作了详细的介绍，每一幅作品描绘着一桩凶杀案的情形。最后一幅叫《生离死别》的作品，是马克生平最为得意的名作，画着当年祖父与艾达生离死别的悲怆时刻。

与旁边的米耶交谈，得知红灯笼贵宾室的那4座雕像对应着4名在那里服务的女孩，一群富有而有权势的家伙经常到贵宾室和女孩儿们玩角色扮演的游戏。穿过画廊到前台找理查德打听更多有关马克的信息，然后走到大厅的喷泉边找到一本有关马克画作介绍的书，仔细阅读一下。

回到警察局的地下停车场，在柱子上拿到一只灭火器，乘电梯回办公室操作克莱尔桌上的电脑查阅1932年凶杀案的资料，却没有收获。与进来的克莱尔交谈，得知只有托德的账号才能查阅绝密档案，并且只有托德的电脑才可访问数据库。接下来要想法子潜入托德的房间，先到外面的走廊调查咖啡机，抽取旁边的餐巾纸，将它放到咖啡机上，再按动按钮使咖啡流到地上，然后回办公室通知那名保洁员，他会乖乖地出去清理。从他的小车上拿到托德房间的钥匙和一把螺丝刀，进入托德的房间，从左边桌子拿到泰瑟枪（能发射电束飞镖的防卫武器），调查右边墙壁的保险箱，上面有指纹扫描系统，再调查办公桌上的电脑发现需要访问密码，看来只有从档密室的中央电脑上查资料了。从桌子上拿到托德的咖啡杯，然后到外间克莱尔的实验桌上提取咖啡杯上的指纹，用这个指纹通过保险箱的指纹验证拿到地下3层档案室的钥匙。进入电梯用钥匙开启档案室的访问权限，乘电梯来到地下3层，调查右侧门旁的接线盒，用螺丝刀将盒盖打开，再用泰瑟枪将里面的电线瞬间连通，如此门被打开了。里面是拆弹专

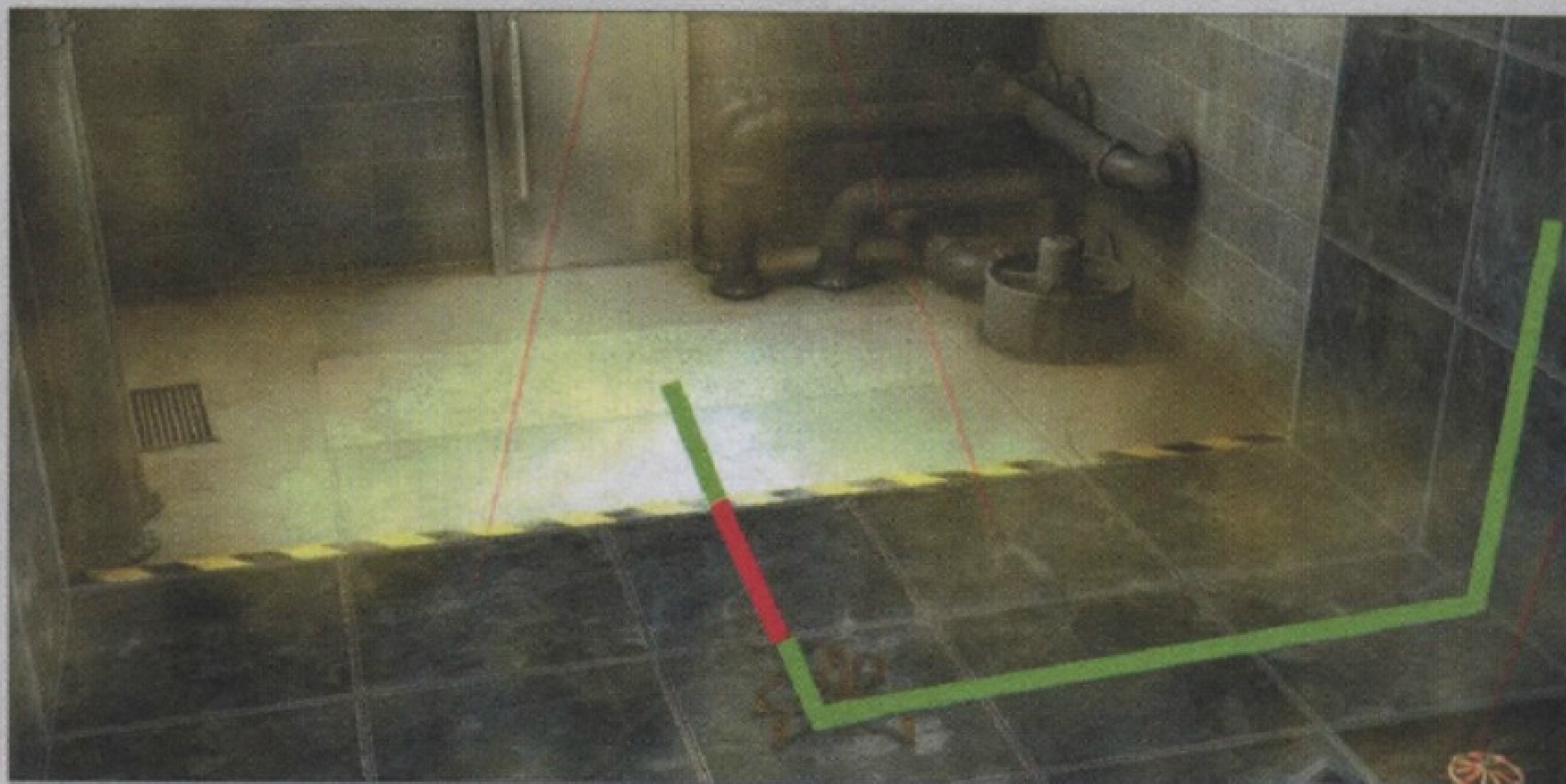

图4



图5

家的工作间，调查门旁的通气口，用螺丝刀将盖板拆掉，然后调查桌上的控制台。用红钮放出一只拆弹用的蜘蛛机器人，穿过通风道进入隔壁的房间。控制它爬到门上用激光破坏电子锁，这样维多利亚就能进入了。

来到隔壁房间，使用灭火器可看到空中移动的激光探测线，回到控制室再放一只机器人爬过去，穿过激光线由地板爬到墙上，破坏掉右方墙上的激光控制器（**如图4～6，绿线表示安全，红线表示危险**）。维多利亚安全地潜入档案室，访问中央数据库发现有关1932年连环凶杀案的档案数据全部被人删除。这时上司托德走进来大发雷霆，忍无可忍的维多利亚申请辞职，临走时说出托德是红灯笼贵宾成员的秘密，这使托德的脸色更为难看。

回到父亲的住处，父亲在卧室酣然大睡，蹑足来到书房调查电脑上方的画像，在背面似乎藏有什么东西。来到1楼的浴室，在浴池边的工具箱里拿到修脚的小刀。回到书房用小刀切开画像的背面拿到祖父的一封信……

沉浸在自责和悲伤中的高斯跌跌撞撞地离开马克的画室，麦尔娜的甜美叫声把他拉回现实，目前警察在满城通缉他，认定他就是凶杀案的凶手。在麦尔娜的带领下，高斯住到了垃圾场的车厢里，在弗里德娜、彼得和罗曼等人的帮助下，他在布拉格度过很长的时光。后来和麦尔娜一起乘坐小船逃离布拉格，经过长途跋涉最终搭上前往法国勒阿弗尔的火车，然后辗转来到纽约，在这里的报纸上得知芝加哥发生连环凶杀案，作案手法与布拉格的案子同出一辙。案子被警方侦破后，马克的父亲到处贿赂打通关节，马克被关进了精神病院。但高斯认为事件远没有结束，马克最后一幅画作的主题是"学生"（Pupil），意味着他后继有人，会有后来者继续贯彻他的思想和残酷手段为害世间。

看完祖父的信，接到克莱尔的电话，瓦克莱夫报案说米耶的房间传出惨叫，维多利亚连忙赶赴大学宿舍。进入客厅发现地上一滩血迹。进入浴室看到米耶的身影，正要上前调查被身后的黑衣人扎了一针麻醉剂，两人在房间里展开激烈的博斗，最后维多利亚将凶手压在了书架下面。然而当她打报警电话时凶手再度攻击，又是一番苦斗，结果黑衣人的面具掉在了地上，精疲力竭地倒了下去，而维多利亚的麻醉药发作没有看清他的面目。当隔壁的瓦克莱夫闻声赶来时，被苏醒的黑衣人一刀封喉。

维多利亚慢慢醒来，在地上看到瓦克莱夫的尸体，而米耶被黑衣人带走了，离开前在桌上拿到一把手枪。看来这名马克的"学生"在模仿当年马克的手法作案，维多利亚于是赶往美术馆仔细观察墙上的油画，有的油画会给出关键词，有的油画在调查下才会给出关键词。调查过所有油画后返回前台，使用理查德的电脑搜索"桥梁"（Bridge）"芝加哥"（Chicago）和"布拉格"（Prague）的组合关键词，得到的资料显示，芝加哥政府为了大量的捷克移民而在河岸修筑了塔米诺瓦（Tominova）大桥，它是按照捷克布拉格的查尔斯（Charles）大桥原貌修建的，那里就是下一桩凶杀案的现场！

维多利亚连忙飞车赶往塔米诺瓦大桥，在河边果然找到了黑衣人。维多利亚在他手中的弯刀刺出之前扣动了扳机，黑衣人如同一只巨大的蝙蝠扑入河中不见踪迹，河面上缓缓地浮起一只银面具……P

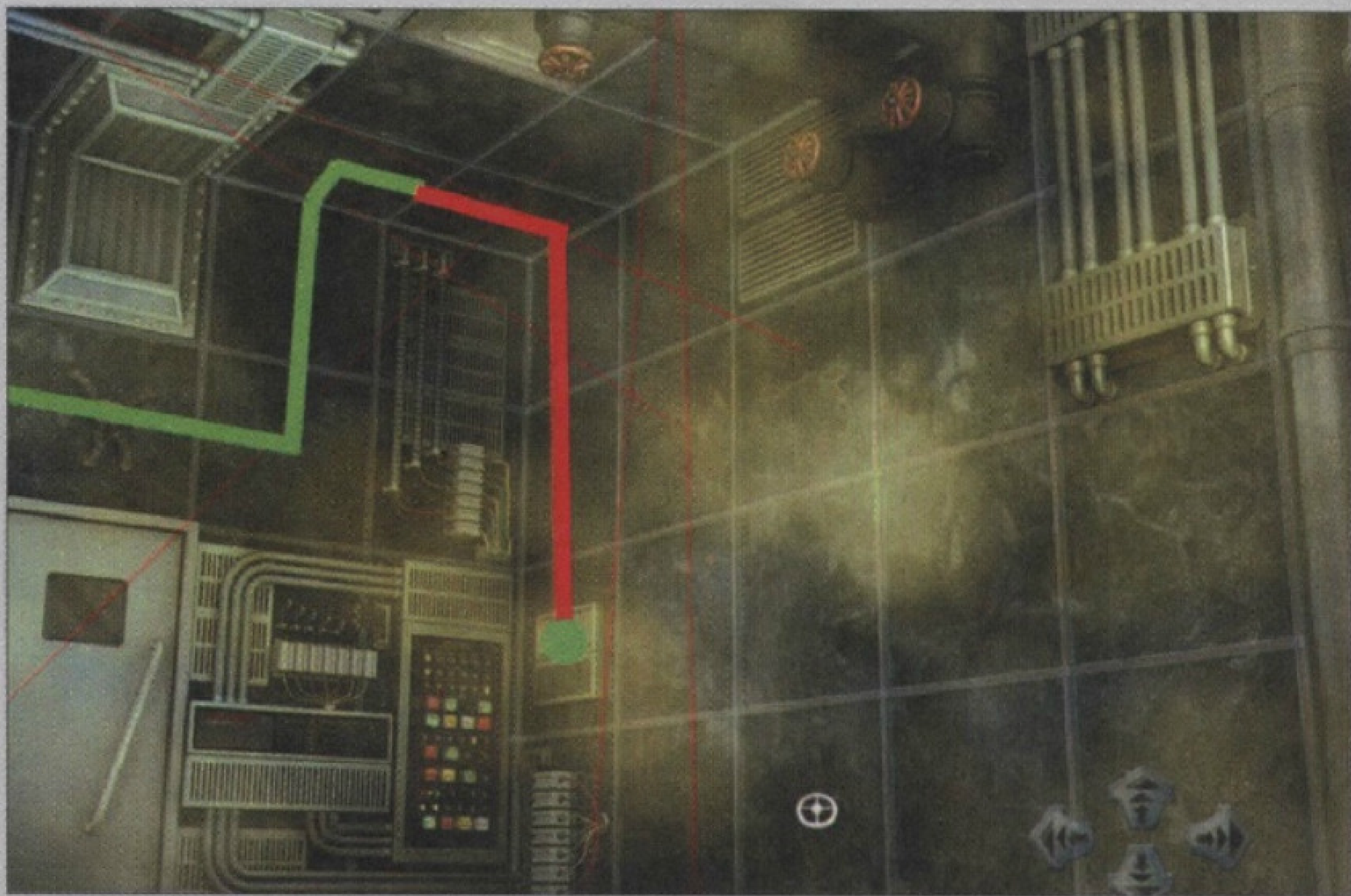


图6

帝国荣耀 IMPERIAL GLORY

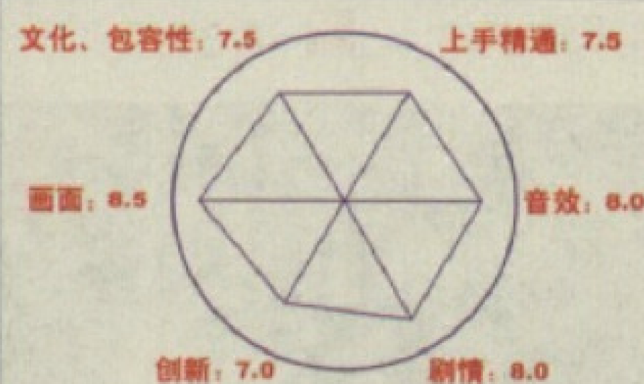
■贵州 yago

以《盟军敢死队》而闻名天下的西班牙游戏商Pyro工作室力图在策略游戏的领域内有所建树，继2003年的《罗马执政官》之后，他们又为广大玩家献上了这款更为宏大的《帝国荣耀》。以拿破仑时代欧洲争霸战为题材的《帝国荣耀》仿效《全面战争》分为战略和战术两种界面，玩家可选择领导1789年至1830年间的欧洲五帝国之一征战四方。战事将波及全欧洲20多个国家和地区，每一位玩家都可用自己的方式领导自己的帝国走向富强之路。你可通过外交手段结盟拉拢，也能凭借雄厚武力攻城略地。回合制的战略界面下玩家可研制科技、修造建筑、招募部队或开展贸易和外交活动，一旦战争爆发，敌我双方部队遭遇后就会切换到战术界面下，此时游戏将变成即时战略模式，玩家也将充分体验以燧发枪与滑膛炮为主要武器的近代战争。本作采用全新3D引擎，游戏画面精细入微，战斗音效也颇具感染力，拿破仑、惠灵顿著名将帅均会在游戏中登场亮相。除陆上厮杀外，游戏里还有规模宏大的海上战斗，呈现在我们眼前的是一个极具真实性的19世纪初期的欧洲。

良品 总评 7.9



制作	Pyro Studios
发行	Eidos Interactive
载体	DVD×1
类型	战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.6GB



选择五大帝国之一

界面解说

本作单机游戏分为战役、历史战役和快速游戏三种。历史战役共有五场涉及拿破仑的经典战事，分别为滑铁卢战役、弗里兰战役、奥斯特里茨大撤退、萨拉曼卡战役和金字塔战役，快速游戏中玩家可在任一地区选择扮演进攻或防守方进入RTS战斗。战役是本作单机游戏的核心，开始之前你还能选择积分胜利或全面胜利，前者有1789到1830年的时间限制，时间到后积分点数最高者为胜利方；而后者则无时间限制，但玩家必须征服地图上所有的国家和地区。最后确定是否需要菜单提示和难度级别后即可进入国家选择界面，本作中玩家只能选择不列颠、法国、奥地利、普鲁士和俄罗斯五大帝国，其余国家和地区都只能充当配角。五大帝国后面分别列出它们在经济、军事、海军、科研四方面的优劣指数，下面还有各帝国开局时四种资源的储备量，玩家可根据自己喜好进行选择，确定后即可进入每月一轮的回合制策略界面。

画面最上方左边是金钱、原材料、人口和粮食等四种资源储量，点击对应图标还可看到每种资源的收支情况，本栏右边末尾有个分数，分子代表粮食产量，分母是粮食消耗量，



右键点击省份可看到详细情报

当粮食消耗大于产出时该数字会变红以提醒玩家及时采取措施。右侧的齿轮图标是系统功能菜单，点击右边的财宝箱可打开一份详细的财政报表，你能看到本国所有下属省份的收支数据。齿轮和宝箱中间是科研进度图

标，鼠标指它可看到当前正在研究的科技名称，图标下方表示研究进度的绿色槽会逐月增长。最右端是日期，如果选择全面胜利就没必要注意时间了。下面左右两侧总会各列出两个国家，左边红色的两个国家是对你敌意最高的，国家后面的数字表示具体的敌意值，右边两个国家是对你友好度最高的，后面的数字是友好值，正中间的数字是所有国家和地区对本国的平均关系值——50是中间值，如果低于50你会看到左侧出现红色负值条块，如果高于50右侧会冒出绿色正值条块。主画面可通过拨动鼠标滚轮实现放大或缩小，左键点取省份后才能对该地区进行操作，按右键则显示该省份的四大资源月产量、战场俯瞰缩图和所属国与五大帝国的关系。

画面左下角的金币堆图标是贸易路线显示按键，点击后可看到不同颜色的贸易路线，灰色的是尚未开通的，蓝色的是国内贸易，绿色的是与其他国家的贸易路线，红色的是被敌国阻断的贸易路线。游戏中的贸易路线都是预先设定好的，玩家不能自行开辟新贸易路线，把鼠标移到已开通的贸易路线上可看到该路线每回合产生的利润。点击旁边的方形军事图标可切换回正常显示模式，左边还有个彩色柱图图标，那是统计菜单，点击后主画面左侧会出现11个按键，点击不同的按键即可在大地图上以柱形图表显示各国的国力参数。这11个按键由上至下分别为：资源储备、资源生产、科研能力、军事潜力、荣誉点数、完成任务、商业发展、胜败纪录、军队实力、科研成果和建筑成果。当点击本国省份时，下面的Units（单位）和Buildings（建筑）菜单条如果亮起则代表可在此处招兵或修造建筑，如果没亮则表示招兵或建造的条件不足。点取省份时主画面下方地名栏中会显示该省份的名称，左侧出现的建筑物图是该省份所属国的代表建筑，玩家还能在中间的建筑列表中看到该省份已有哪些建筑，未修造的建筑图标为灰色。右侧单独列出的四个图标分别代表是否在其他四帝国首都建造贸易所，只有在对方首都先建贸易所后才能与该国展开贸易活动。建筑物图标上方还有四个页眉按键，前三个是时代按键，点击后可看到各时代的特有建筑，最后一个是外交建筑，点击后可看到其他国家在本地区修造的建筑物。右下角的书页图标是新闻公告栏，进入后可看到各种事件的简明通告，旁边的军队图标可显示本国所有海陆部队。



在其他国家修建贸易所可开通贸易路线



查看贸易路线

下面三个圆形按键分别是外交菜单、任务菜单和科研菜单。外交菜单中共有10项外交动作，它们分别是联合、通行权、改善关系、宣战、和平条约、防御联盟、交换、联姻、借兵和军事援助，大多数外交动作需要完成相关科技研究后才能启用。在外交活动中当需要支付金钱以达成某个目的时，先注意看到右下方对方国旗后的金币数，那就是对方国家的开价。另外在请求联合或通行权时还可选择Ultimatum，这个就是最后通谍的意思，如果以最后通谍的方式请求对方联合或给予通行权可获得较高成功率，但会造成该国对己国的友好度下降。任务菜单里列有总共16项任务，在科技研究的过程中完成某项技术即可激活特定的任务，点击该任务图标可在左下看到任务描述，右边是任务完成奖励，最下面的列表是任务具体完成情况。所有任务都是一次性的，如果被其他国家抢先，本国就没戏了，这里要切记完成任务后必须点Collect键才能获得奖励。

科研菜单里显示的是一幅科技树图，各种技术可分为政治、军事、贸易和资源四大类，分别以不同颜色标出，选定某项技术进行研究后左下角的图标下面会显示完成研究所需的回合数，注意看右上方齿轮和宝箱中间的图标变成了试管，点击它可以用研究技术来换取金钱，不过如果有正在研究的科技项目会延长完成时间。科技树图的最右侧是时代升级图标，完成对它的研究可让本国升级到下一时代。游戏中共有三个时代，进入第二时代后玩家要选择民主或独裁作为本国政治制度，民主国家经济发达，擅长以和平方式兼并其他国家，选择独裁后可研究更多军事科技以获得强大的军队。进入第三时代后可选择的政治制度有专政、绝对君主、共和与君



主立宪。源自独裁的专政仍然侧重于发展军事，绝对君主可与其他君主制国家联姻，但需要付出巨额嫁妆；共和制的优势在于强大的经济；君主立宪源于民主，但也能与其他君主制国家联姻。

最后回到主画面，右下角的"Next Turn"图标为结束回合按键，玩家发布完指令后可点击它进入下一个月的新轮回，等待期间你将看到各国图标依次闪亮，表示他们也在行动。进入游戏中后期将有不少国家被吞并，因此这些图标数量会越来越少。

军队编制

《帝国荣耀》中的部队有陆军和海军之分，陆军按兵种可分为步兵、炮兵、骑兵和军官，海军战舰只有单桅帆船、护卫舰和战列舰三种，步兵有民兵、轻步兵、队列兵、投弹兵、步枪兵和精锐步兵六种，骑兵有枪骑兵、轻骑兵、龙骑兵、装甲骑兵、骆驼矛兵和骆驼火枪手，炮兵有榴弹炮、12磅炮、六磅炮、马拉火炮、马拉榴弹炮和康格里夫火箭炮。招募高级兵种通常需要完成相应的科技研究并修造高级军事建筑，例如完成研究军官培训后可修建军事院校，此后才能招募军官和民兵，修建基础兵营后才可招募正规步兵，而你要招募海军战舰就必须先修建军港。在部队招募菜单中点击页眉标签可进入不同兵种招募部队，点击某兵种卡片时下面会出现对该兵种的描述及招募所需资源，菜单右侧还有四个代表兵种属性的小图标，对于陆军部队望远镜表示射程，盔甲表示防御，军刀表示肉搏攻击力，火枪表示远程攻击力。对于海军部队帆船表示航速，盔甲表示防御，铁钩表示接舷战斗力，大炮表示舰炮火力。点击兵种卡片可将该兵种录入左下角的招募框，注意旁边沙漏图标下的数字是需要完成招募所需的回合数，持续点击兵种卡片可将更多需要招募的部队列入右边的序列栏中，序列栏中最多可排下六支等待招募的部队。游戏中的某些特殊兵种需要在特定地区才能招募，例如骆驼矛兵和骆驼火枪手只能在地中海沿岸的北非地区才可招募，不列颠各省无法招募民兵，但作为补偿只有该国能招募康格里夫火箭炮。夺取别国省份后即可在该省修建兵营招募部队，但所招募的部队将带有该省份徽标。

军官是军事部队的核心，所有陆上部队必须归属军官统帅才能行军作战，玩家必须先在兵营中招募军官，将其卡片拖出兵营后才能将步兵卡片拖入军官辖下。游戏中的军官有上尉、上校、将军和陆军元帅四个级别，上尉可带三支部队，上校能带4支，将军和陆军元帅可带五支。玩家可让军官多带兵打仗，通过积累战功经验值来提升军官级别，研究军事技术和修造高级军事建筑也能提升兵营招募的军官级别，但陆军元帅只能通过战功获得。需注意无论军官、部队还是战舰都会定时消耗粮食，只有当他们驻留在兵营或军港里时才不会消耗粮食，因此如果不是战争时期最好别让部队乱出来溜达。部队移动以省份为区域单位，跨越省份移动将耗尽部队该回合的行动力。陆地部队跨海移动需要两个条件，一是出发和目的地省份都有港口，二是临近海域有己方战舰，部队登舰和离舰上岸都要消耗一回合行动力。结束战斗后的部队多半头上都带有红十字标志，这表示该部队编制人数不全。另外只有独裁制国家才能修建战地医院治愈伤兵。



头上带红十字的部队人员不齐



按V键查看部队火力射击范围

战场谋略

当与敌国部队出现在同一地区时，本回合结束后即可进入RTS战术界面。每方最多可派遣三支部队进入同一省份，如果在战术界面下己方有一支部队全军覆灭还可向本土求援，邻近省份的第四支己方部队将前往战场增援。如果遭到优势敌人围攻而又求援无门，点击左上方那面白旗可以撤离战场，撤退能保存部分部队实力，但需要战场附近有临近的本国省份。本作战术界面风格与《全面战争》非常相似，正下方是己方部队的

卡片列表，每张卡片下方都标有象征部队经验值级别的星星、部队人数，还有代表生命值的绿槽和代表精力的蓝槽。右下角是指令菜单，黄色的按键可切换奔跑和行走状态，紫色的可切换自动射击，下面还有三个简单的阵形按键——纵队、横队和方队，横队和方队需要研究相关技术才能获得。方队是火枪步兵的最佳阵形，除了怕敌方大炮轰杀外该阵形堪称无敌。右边六个按键都是些通用指令，其中要注意最后一个是火炮的展开键，炮兵部队移动就位后必须展开才能开火射击。同样，如果需要转移阵地也得点击展开键收起炮架后才能实施移动。指令菜单中还有一项Tactics（战术动作）需要完成相关科技研究才可点击，其中有六种不同的战术队形，主要针对炮兵、步兵和骑兵的不同排位，笔者个人感觉实用性不大。如果要调整阵形最好在与敌接触之前尽早安排，否则你将痛苦地看到己方士兵面对敌人的密集火力还在乱哄哄地重新组阵。



陆地战斗的取胜通常有两种方式，一种是完成指定目标，例如攻占某座标志建筑物，另一种是击溃战场上所有的敌部队。要想在拿破仑时代的陆上战斗中赢得胜利必须依靠步、骑、炮三兵种的紧密合作，选定具有远程攻击能力的部队后再按V键可显示该部队的火力射程范围，当己方部队接近敌人射程时对方多半会主动发起进攻。将炮兵布设在较高地势可增加射程，但注意游戏中的直射炮会伤及正前方己方部队，只有榴弹炮类的火炮才能以抛物线进行射击，因此排兵布阵时最好多考虑这点。步兵一直是战场的主力，像民兵、投弹兵之类擅长近战的步兵理所当然应该排在第一线充当肉盾，在他们后面安放横阵排列的其他步兵或炮兵作为攻击主力。

骑兵是战场上的重要突击力量，通常应该把他们安排在战场侧翼以等待突击的最佳时机，本作中骑兵的主要使命是对付敌炮兵部队，如果有数量优势也可考虑对敌主阵地侧翼实施夹击。骑兵的高速度足以使他们在对方完成重新布阵前直插入敌军心脏地带，尚未完成布阵的队伍遭到骑兵冲锋突击时会伤亡惨重。指挥步兵移动时切忌为赶速度而让士兵们加速奔跑，精力的过度消耗会导致战斗力下降等不利因素。战斗中点击部队可看到四种属性值后面出现的附加修正效果，蓝色代表增益效果，红色代表衰减效果。充分利用地形也能为部队谋取更多优势，例如进驻建筑物可大幅度提高防御力。对躲在建筑物中的敌军如果派步兵强攻会有不小伤亡，消灭他们的最好办法是大炮。因此各位将军们在开战后的第一时间内都应把敌方大炮作为首要目标，一旦铲除这个心腹之患后仗就好打多了。最后陆战还要注意的是时间，如果在限定时间内未能夺取指定建筑或全歼敌军，那就意味着本场战斗以你的战败而告终。


抢占建筑物可提高部队防御力


与敌义勇军民兵展开肉搏

海战是夺取制海权的唯一手段，进入海战战场后可看到每艘战舰都有相应卡片出现在画面下方，卡片左下角竖立的蓝色槽代表战舰航速，旁边有三条横列的色槽：绿色是船员生命值，黄色是船帆和索具耐久度，红色是船壳耐久度，这三条横槽的两边还各有一根黄色竖槽，分别代表左右两舷火炮发射后重新装填的所需时间。这个时代的海战主要依靠舷炮对射，画面正下方上列有三种炮弹可选，葡萄弹主要用于杀伤船员，链弹可有效摧毁船帆和索具，普通弹可对船壳产生足够破坏力。左右两侧的两个较大圆形图标代表左右两舷火炮，每次发射后需要隔段时间才能完成装填，玩家选中己方战舰后会看到战舰两侧出现绿色扇形区域，那就是火炮的射击范围，手动操纵船只与敌舰周旋，待敌进入射程后点击对应船舷火炮按键就能开火，射击之前需要取提前量，射击中也尽量不要让敌舰脱离射击范围。在表示战舰经验值级别的星星下面有个浅蓝色的可拨动条，左右拨动它可调节舷炮的射击角度，缩小射击角度能使火力更加密集，但要击中敌人也更难了，扩大射击角度能提高命中率，不过对敌舰造成的伤害并不高。最下面还有三个指令键，分别为下锚、接舷和跟随，下锚可使战舰停住，接舷也就是和敌舰展开海上肉搏，这里要注意船上搭载的陆军部队不会参加接舷战。跟随可用于指挥

多艘己方战舰，你无法用这个指令去跟随敌舰。

海战需要注意两点，第一尽量不要让电脑AI自动作战，只要敌我双方的战舰级别相差不大，手动操纵的效果绝对要理想得多。第二操船进行战术移动时要当心不能驶出作战海域，如果电脑提示你正在离开作战海域后一定时间内未返回战场，那么系统将判定你临阵脱逃战败。每个国家在同一海域的战斗中最多可投入六艘战舰，不过要同时操纵六艘战舰对大多数玩家来说都不是一件容易的活路，因此推荐各位应尽早夺取制海权，即使爆发大规模海战也要善于利用跟随指令。



纵横天下

无论是发展经济还是对外宣战，最终目的都是为了吞并其他国家，本作中对外扩张并非只有通过战争途径才能成功，通过外交手段和和平演变同样能实现不战而屈人之兵的最佳效果。这里我们先来谈谈军事扩张，对付那些只有一个省份的小国最简单，集结重兵一拥而上顷刻使其国破家亡。不过这样的战争打响之前最好先做两件事：第一调查对方是否加入了某个防御联盟，如果进攻加入某防御联盟的国家之一，则等于自动向该防御联盟的所有其他国家宣战；第二是通过外交途径正式宣战，不宣而战会导致各国对本国的平均友好度下降，如果不是对付较为强大的帝国最好还是按江湖规矩办事。



完成研究和平演变后才能进行更高层次的外交

对于非首都地区的省份，仅仅击败所有守军后还不能将其收为己有，你必须与其原先宗主国签署和平条约后才能正式吃下该省。首都省份的占领相对要复杂一些，消灭全部守军后返回策略界面，你会看到该地区出现一根透明柱条，内有红色槽线逐回合增长，表示该首都地区正在遭到包围，每回合中随时可能有义勇军出现抗击侵略部队，入侵部队的兵力越多，红色槽线的增张速度越快。当红色槽线涨满柱条后该地区即被攻占，从此不再有抵抗活动，该国就算完全被你吞并了，同时你还将有一笔价值不菲的劫掠奖励。

不过，以上策略只适用于非帝国的普通国家，五大帝国的非首都省份可被夺取，但帝国的首都省份永远不能被征服。即使你完成了对帝国首都的包围只能得到地域控制权，但这个地区无法并入你的国土，也不能提供任何资源生产，你还必须在此保留一支常驻军。在控制帝国首都之前最好将该帝国的其他省份全数拿下，否则完成对其首都控制后，尚属于该国的省份即使再被攻占也不会提供任何资源。这种看似劳而无功的征服可为你消除潜在的竞争对手，而原先被该帝国兼并的小国将重新宣布独立，因此要预先在这些地区驻兵以防胜利成果流失。

通过军事手段夺取他国省份会导致该省内建筑物全部损毁，和平演变则可避免这类浩劫。进行和平演变的前提条件是要有良好的外交关系，你必须尽一切努力提高各国对本国的平均友好度，当某国对本国友好度达到100时将会自愿加入你的帝国。提高其他国家对本国的友好度有两个主要途径：一是在该国多造建筑，这可提高本国声望，增加本国文化的影响力；二是通过外交手段保持与该国的紧密联系，如果手头有闲钱不放多送点过去支援友好国家建设。如果完成了相关技术的研究后，和平演变可使你在不损伤省内建筑的情况下将其收为己有，但该省储备的资源量将剩下很少，你也不会有任何劫掠收入。当你在实施和平演变时要注意其他帝国也可能会在做同样的事，右键点击目标省份即可看到该地区与其他帝国的关系，如果你在其中不是最高的，那就要加把劲了。P



进入新时代后需要在独裁和民主之间作出选择

编外杂谈

因为众所周知的原因，最近我睡得有点晚，起得……当然也有那么点晚。

我慢慢喜欢上了卡着上班时间起床，五分钟洗漱，然后出门，在路边摊上买个煎饼，十分钟后抵达编辑部。住得比较近就是这点好处，你可以在King或者野花暴走的底限之前出现在编辑部的走廊里，然后故意装作行色匆匆的样子奔到自己座位上。其实路上你可能刚和一个同事慢慢溜达着，谈得喜形于色、乐不可支。有时候我在想，我真虚伪……

事实上，今天早晨我的确是和同事溜达到单位的，我们尽量控制着步速，以便我们的话题不会因为碰到单位的电梯而提前结束。

同事说，我找的代练还不错，一个礼拜练到45级，才500块。

我说，那不错啊，听说技能都给你冲到225了，价格便宜、量又足。

同事说，是啊，我那不是找熟人介绍的么，打了八折的。

于是，我们YY起代练这个“职业”的诱人前景来，时不时产生了跳槽去做代练的念头，直到我们在电梯门口分手。我目送他的背影远去，心头不禁升起由衷的敬意。同事的大小号加起来估计有200多级了，我在他面前真是个卑微的人。要知道，除了这个45级的小号，其他小号可都是他自己一手培养起来的。为此，他保持了每日十几个小时在线的纪录，风雨无阻。我想，也许是什么唤起了他对EQ的遥远追忆吧。

和他同样，这段时间我也在为这个游戏搏命。我得说，网络游戏可能吸引人，也可能把人陷在里面。工作了以后我已经很少习惯于再接受一个叫做公会的组织领导，把自己的时间耗在里面，高兴的时候觉得是个娱乐，沮丧的时候觉得是在浪费青春。

好在这种日子就要过去了，至少会暂时中止，因为我们就要放年假了。如果有一个假期摆在各位读者面前，你们将如何打算呢？至少我不想在这个闷热焦躁的城市里厮混过7月最后的日子。钱起在《湘灵鼓瑟》一诗中写道，“曲终人不见，江上数峰青”。我想去追寻那种意境。

即将奔向阳朔的大漠小虾

xiah@popsoft.com.cn



双周回眸

关键词：澄清

近日，史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司在北京召开媒体沟通会，对于近期互联网上对于该公司的一些传闻进行了澄清。史克威尔艾尼克斯（中国）董事长本多圭司和总经理陈朝勋在接受记者采访时表示，最近网上传闻史克威尔艾尼克斯将退出中国市场，这一说法是不正确的。本多圭司强调，史克威尔艾尼克斯2002年与大宇资讯合作，将《魔力宝贝》引进中国市场。现在双方出于各自事业发展的需要，所以协商各自在中国成立新的子公司，因此史克威尔艾尼克斯2005年1月即在中国成立全资子公司，继续运营《魔力宝贝》。发布会上，史克威尔艾尼克斯承认，该公司已经在中国大陆成立了研发公司，未来还将把更优秀的产品带给广大玩家。

事件：《仙境传说》转嫁盛大

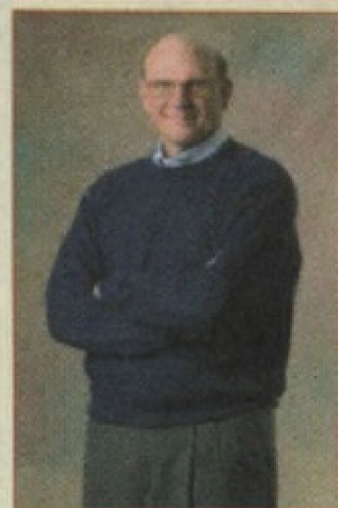
7月11日，盛大互动娱乐在上海宣布，盛大已经同韩国的网络游戏公司Gravity签署代理协议。根据协议，盛大将拥有Gravity开发的MMORPG《仙境传说》（RO）在中国大陆地区的独家运营权。盛大将在RO目前中国大陆地区的代理运营商智冠科技与Gravity的代理协议到期后接手游戏在中国大陆地区的运营，而智冠科技在两年的代理协议期满之后将不再续约。随后，智冠科技总经理王俊博来到盛大，与盛大和Gravity商谈双方交接的事宜。盛大发言人透露，双方的议题除了RO之外，更多涉及的是“盛大和智冠在其他领域合作的可能性”。智冠方面表示，智冠放弃《仙境传说》源于游戏在中国大陆地区的运营状况不理想，但游戏在7月中旬进行的版本更新将照常进行。

数字：300



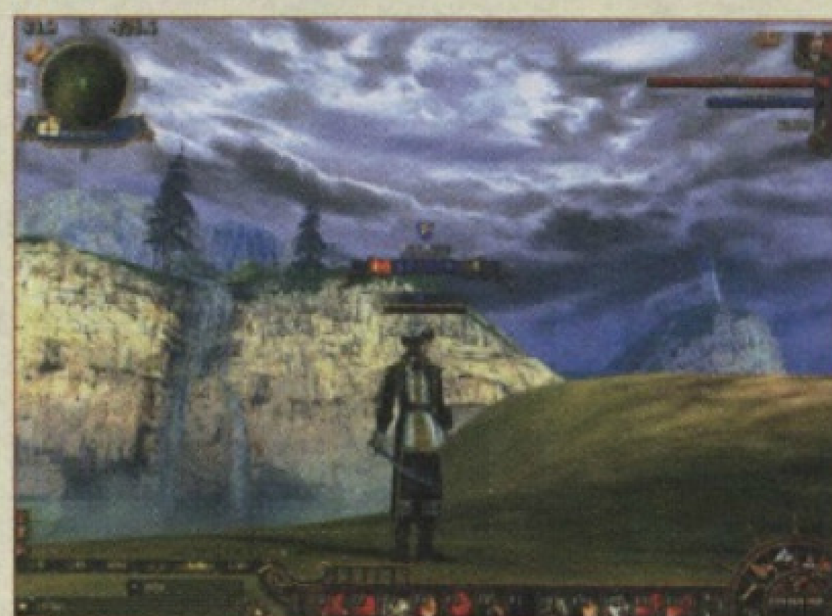
6月29日至7月14日，中国大陆地区《无尽的任务II东方版》内测已经进行了16天的时间。有消息说，在历经了384小时的测试之后，游戏运营方发现许多账号累计在线时间已经超过了300小时。有鉴于此，运营方向这些钟爱《无尽的任务II东方版》的玩家“表示深深的谢意”，并提醒这些玩家“注意身体健康，不要因为过度游戏造成身体上的伤害”。这条关于《无尽的任务II东方版》的新闻听起来和当初《魔兽世界》公测时九城官方发布的消息何其相似。

声音：“单机游戏当然索尼好，但是……”



“单机游戏当然是索尼的好，但是在线游戏前景如此的好，我很奇怪索尼为什么看不到在线游戏的前景，看不到互联网带来的商机。” 7月份来到中国访问的微软公司CEO史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）面对中国记者如是说。鲍尔默说，在邮件服务、即时通讯软件方面微软都遥遥领先，Xbox游戏在欧美是市场第一，即使在日本，微软的在线游戏也做得比索尼强。他由此对索尼醉心传统游戏领域，却对网络游戏领域不感兴趣表示不解。

创意：“疲劳系统”解决方案出炉



在国家有关部门表示要推行“疲劳系统”之后，《航海世纪》首先披露了其将在某特定服务器推出疲劳系统的细节。据称在疲劳系统下，玩家进入游戏后每过一小时系统都会提醒玩家注意休息，不定时地向玩家宣传健康的游戏方式。此外，疲劳系统的核心是经验值的递减。游戏蜗牛采用的做法是，玩家进入游戏最初的两小时内，训练某项技能获得的经验值将获得双倍提升，在线两小时后，获得的经验值将随时间的流逝递减直至正常经验值水平。而且疲劳系统只限制单项技能的训练，如果玩家停止某项技能训练，去训练其他技能，仍将获得双倍经验。

新作：FreeStyle



中国台湾省的运营商数码戏胞7月7日正式与韩国开发商JC Entertainment签约，取得篮球网游FreeStyle（暂译《自由式篮球》）在中国台湾省的代理权，并预计在暑假推出。JC Entertainment是韩国老牌游戏开发商之一，曾在2000年推出过《红月》。FreeStyle的玩法和单机篮球游戏中的局域网联机对战类似，只是加入了系统撮合配对以及实时聊天功能。同时，玩家不能操纵一组团队进行比赛，而仅能控制自己的角色，因此游戏将比单机游戏更为强调团队合作的默契，也为游戏添加了更多变数和乐趣。这款游戏在韩国推出半年来，一直稳居热门网络游戏排行榜的前十名。

■海外

UO发布第七部资料片



《网络创世纪》(UO)预计于8月份正式发布其第七部资料片Mondain's Legacy，将开放更多的任务场景地图。据称，新资料片中将追加新的种族以及一些设计新颖的强大怪物，可玩性和互动性将比前几部有所加强。此前《网络创世纪》在2004年年底发布了第六部资料片《武士帝国》。

■国内

《碧雪情天——炼魔录》宣布永久免费

7月20日，2D武侠MMORPG《碧雪情天——炼魔录》再次开启公测，此次游戏是以一种大胆的运营模式进行运营，即游戏永久免费，登录就送30级。



游戏无需买卡续费，玩家只需登录游戏后与相应NPC对话，就可以立即获得30级角色，同时还会获得系统随机发放的3件武器或装备。《碧雪情天——炼魔录》是由北京创意鹰翔自主研发的大型武侠MMORPG。国内四大门户网站之一的tom.com游戏世界作为《碧雪情天——炼魔录》合作运营方，为这款国产网络游戏提供了强大完善的平台，所有tom用户可以直接登录，免费游戏。

《魔力宝贝》推出最新资料片

网星游戏乐园即将推出《魔力宝贝》5.0版，新资料片的副标题暂定为"天界之骑士与星咏之歌姬"。在新资料片中，



除了将开放全新地图，让玩家搭乘最新的交通工具"鲸鱼船"到达新的城镇"天空之城"外，还会推出骑宠功能、沟通系统以及头饰系统等一系列全新要素。此外，历时两个月的"超级解霸"魔力宝贝解说大赛，也于7月2日正式落下帷幕。

《真封神之天尊地魔》举行新品发布会

7月9日，网络游戏《真封神之天尊地魔》的新品发布会在上海波特曼大酒店隆重举行。



《真封神之天尊地魔》是上海米果自主开发的3D网络游戏，已于6月17日开始不删档内测(关于上海米果游戏研发团队的报道请参阅《大众软件》2005年11期)。国家新闻出版总署寇晓伟副司长到会致辞。

■网游新动态

○第九城市宣布获得由《仙境传说》制作人金学圭领衔的IMC Games开发的网络游戏Granado Espada在中国大陆的代理权，中文名为**《卓越之剑》**。



○由第九城市自主研发的网络游戏**《快乐西游》**于7月15日开放限量公开测试。

○由北京国通伟业代理运营的FPS网游**《生存》**，经过半年的调整后于7月15日再次开始开放性内测。



○上海易势力宣布正式代理3D网游Kal Online，中文名为**《刀》**，这款游戏已于7月15日正式展开第一次封测。

○**《功夫Online》**于7月18日正式进入封测，主要测试游戏系统完善度、检测Bug和进行其他一些功能性测试。

○**《信长之野望Online》**第二次内测于7月18日全面展开，共发放6万个激活码。



○由金山开发和运营的**《剑侠情缘Online II》**于7月20日开放第二次内测，修正Bug并增加若干新的系统和功能。

○**《完美世界》**定于7月30日正式启动压力封测，此次封测预计大幅增加帐号发放数量。

○由欢乐数码独家代理运营的高尔夫球休闲网游**PangYa**(中国台湾省译为《魔法飞球》)将在近期展开内测。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年7月上旬

1	公会战争
2	RF Online——蜕变
3	希望Online Reload～浴火竞技场
4	荣耀Online
5	三国群英传Online
6	新绝代双骄Online——家族总动员
7	石器时代8.0——失落的世界
8	科隆Online 2.0——龙之圣地
9	刀剑Online
10	天外Online——练练疯神

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	热血江湖
2	Yogurting
3	洛奇
4	Free Style
5	九龙争霸
6	天堂II
7	英雄Online
8	魔兽世界
9	公会战争
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年7月上旬

1	网易一卡通(大话/梦幻)
2	魔兽世界游戏卡
3	盛大网络游戏卡
4	金山一卡通充值(剑侠/封神)
5	搜狐游戏卡(刀剑Online)
6	天堂一卡通(天堂II)
7	网星(魔力/轩辕剑)直充
8	CT飚车游戏卡
9	91充值卡
10	命运II龙币充值

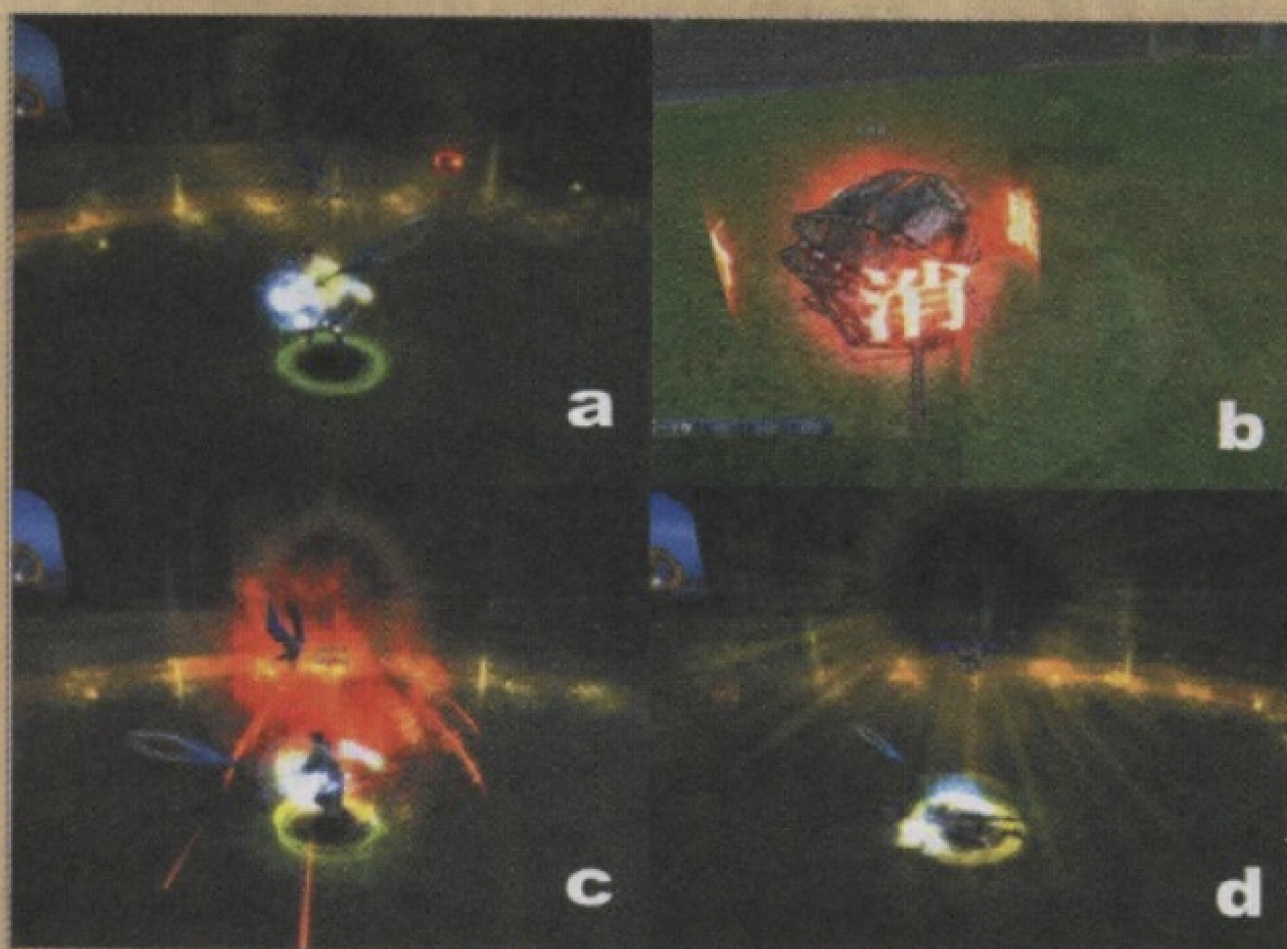
资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

挂机克星
官方反挂机的新路？

■本刊记者 小虾

19岁的小海是一位忠实的网络游戏玩家。和许多在他这个年龄的年轻人一样，除了上课，他的大部分时间都花在网络游戏的虚拟世界里。作为学生，小海没有多少钱来支撑他的游戏花销，除非在一个游戏里交了朋友，收费后他一般都会转移阵地，从头再来。除了不想花钱之外，游戏中迅速风靡的各种外挂对他也是一种打击。小海说，现在像他一样从来不用外挂的玩家很少，既然大气候无法改变了，还不如就此退出，眼不见心不烦。

小海的烦恼不是孤立的，一些和记者接触过的玩家私下里多少也对各自钟爱游戏的运营商颇有微词，认为外挂的泛滥和运营商的暧昧态度严重危及到了游戏的前途。在这样的大背景下，世模科技运营的《丝路传说》推出"挂机克星"就显得有趣起来。



挂机克星使用示意：a.发现挂机者，释放挂机克星；b.挂机克星变成怪物后，上有明显的文字标识；c.挂机者无法分辨怪物和挂机克星的区别，开始对其进行攻击，并引发爆炸；d.挂机克星将挂机者当场炸死

"克星"出场

小海在电脑前为记者演示了使用"挂机克星"的全过程。首先，他找到一位在旷野里"辛勤劳作"的玩家，这位玩家既不搭理人、行为又比较古怪。"你看，从他装备上看他起码比我高3级以上了，一般来说这个级别不会在这个区域打怪了。可他一直就在这个区域活动，跟别人抢怪；跟他打招呼，N次都没反应。如果PK他，他就马上下线，然后又马上上线。这样的人基本上能确定在用外挂。"

这时，该挂机克星出场了。小海在游戏中选择此玩家为目标，右键点击"挂机克星"将其释放出来。挂机克星在屏幕上立刻变作该区域中出现的一个怪物"稻草精"的模样，开始以不规律的路线在出现区域移动。虽然看上去它和其他怪物相同，但这个"怪物"的身体周围环绕着醒目的橙红色大字"消魂之石"。因此，只要不是使用挂机软件、离开屏幕的玩家，谁都可以注意到这个怪物的与众不同。然而小海圈定的挂机者显然没有意识到"消魂之石"的危险，在附近打了一个怪之后，他径直向挂机克星的化身奔去，一道华丽的光影闪过，挂机者立扑当场。"这就是我对《丝路传说》有所期待的原因，毕竟我们自己也可以杀外挂了。"小海说，"只要他攻击了'挂机克星'，无论多少级的人物也会立刻死亡。"

从这个意义上来说，挂机克星的确达到了它应有的目的。世模科技负责人告诉记者，挂机克星的想法其实在制作《丝路传说》之初就有了，是中方结合中国网络游戏的现状而向韩国方面提出的制

作建议之一。加入挂机克星的初衷很简单，就是希望调动玩家反挂机、反外挂的积极性，让玩家也参与到反挂机、反外挂的行动中来，缔造“一个真正的绿色网络游戏世界”。

反外挂？反挂机？

在小海的口中，他一直将使用挂机软件的玩家称为外挂，虽然这无可厚非，但《丝路传说》的运营方世模科技对外挂和挂机的说法还是区别对待的。世模科技的负责人强调，修改游戏客户端、拦截并破解数据封包、修改内存数据、向服务器发送擅自修改过的数据封包等，都可视为使用外挂的行为；挂机则是借助于按键精灵或其他软件来实现非手动的练级行为。挂机克星主要是针对后者所采取的手段，不是针对所有外挂的设置，因为针对其他外挂“‘丝路’还有其它的秘密武器”。

这就牵涉出了关于厂商反外挂模式的一个老话题。在这个外挂凶猛的时代，许多持坚决打击外挂政策的游戏厂商早已摒弃了单纯依靠自身技术手段防止外挂的模式，代之以技术手段为主、其他手段为辅的防外挂新路。单以挂机而论，从游戏的角度考虑，它加速了游戏设计寿命的消耗，遍地“机器人”严重破坏了游戏环境；从玩家角度考虑，则造成了玩家和玩家之间竞争的不公平，对此，运营商和开发商一直在寻找根本上的解决之道。例如网易的《大话西游》和《梦幻西游》就采用了简单的图像选择测试来判断是否在线的是“机器人”，此时游戏中会出现图像选择框挡在屏幕上，如果玩家没能选出一个不同图像，这个框就永远不会消失。还有的游戏采用“在线问答”模式，随机出几个极其简单的问题给玩家，回答正确的话就能继续游戏，否则将被踢下线。虽然这些解决方法可能影响了玩家游戏的乐趣，但为防挂机也是不得已而为之。

挂机克星则是这一反挂机思维下的全新产物。在游戏中，它可以在任何城市的NPC杂货商处购得，由于价格非常便宜，因此即使是游戏初期的玩家也有能力购买。玩家最多一次携带5个挂机克星，每小时只能使用一次，每次出现持续一分钟，如果没有受到攻击，则一分钟后自动消失。当然，挂机克星是遇到挂机者的权宜之计，玩家发现挂机者后可以立刻报告GM，挂机者将被处以删除角色甚至帐号永久停权的处罚。



官网论坛上对挂机克星的讨论十分热烈

反外挂，态度决定一切

挂机克星的出现在玩家中产生了一定反响。在《丝路传说》内测期间，游戏官网的论坛上出现了大量讨论挂机克星的帖子。核心是两大问题，一是挂机克星到底管不管用，二是厂商到底在多大程度上对打击外挂的行为予以支持。

针对前一个问题，许多玩家认为，挂机克星每小时使用一次、每次一分钟的设计实际上对防范真正的挂机者于事无补。因为一小时的使用时间常常使玩家碰到可疑的挂机者而无计可施，一分钟的使用时间内，挂机者也可能选中了其他目标进行攻击，对挂机克星置之不理。对此世模科技表示，这个设置是为了防止玩家恶意释放挂机克星，造成整个丝路世界变成挂机克星世界。但不仅如此，玩家误攻击了挂机克星造成意外死亡也是挂机克星遇到的难题之一。虽然世模科技表示，挂机克星不会因为使用范围魔法而被引爆，除非玩家将挂机克星设定为锁定目标，但实际游戏中这种“美丽的错误”依旧很难避免。而且对于挂机摆摊等恶劣行为，挂机克星也无计可施。虽然世模并不认为这就是“挂机克星”存在的漏洞，但他们承诺未来挂机克星会有新的型号出现，甚至会推出兄弟姐妹，使玩家自己的反挂机手段更丰富。

而针对运营商打击外挂的行为和诚意，玩家中出现了一些分歧。一位玩家在官网论坛发帖说，外挂有很多种，按性质分有良性的和恶性的；按实现机理分有修改封包和未修改封包的。在所谓的良性外挂里，用的最多的是“按键精灵”或者其变种程序，它们一般是通过控制角色的规定动作来实现如自动加红加蓝、自动拣拾物品等行为，由于按键精灵不修改程序封包，而通过记忆、定制和模拟鼠标操作来实现自动打怪，从实现的机理上讲，它与人工操作没有区别，在服务器端无法自动发现和识别，因此难以被控制。有的玩家认为，使用良性外挂和使用加速、攻击力增强等恶性外挂不同，它其实并没有损害到其他玩家的利益。世模则认为，玩过“丝路”的玩家应该清楚，这类外挂大多数情况下其实还不如手动操作方便，而且这些所谓的良性外挂，虽然表面上看对游戏的平衡性没影响，但其实在PK方面它已经破坏了游戏平衡性，试想一个没有自动补血补蓝的玩家在PK中除了要使用技能外还得去不停地补红和补蓝，而这些所谓的良性外挂玩家并不需要。因此并非说使用了所谓良性外挂就真的可以被网开一面。

说到底，挂机克星是一个反挂机的辅助举措，而不可能对游戏反外挂的举动产生决定性的影响。对运营商来说，他们很清楚，挂机代练带来了眼前利益，但是不利于给玩家创造持久、公平的游戏环境，不利于给自己运营的游戏创造更美好的未来。但许多现实的利害关系和玩家的抱怨又可能使运营商投鼠忌器，不能切实有效地解决外挂的问题。《魔兽世界》在中国大陆收费运营之前，也经历了一段外挂猖狂的时期，但在打击之下目前已经得到控制，一些玩家频繁出入副本Farm的行为也得到了一定程度上的重视。运营商的态度是维护游戏环境的决定性因素，玩家本来无力改变什么，但挂机克星的新意就在于，它可以真正让玩家参与其中，用一位玩家的话来说，“多找几个朋友，多炸他几回，绝对使挂机的人得不偿失。可以被炸回到1级哦！”

大陆网络游戏开发团队系列之三十二

三叶虫的创新之路

■本刊记者 北四环寻事员



“三叶虫”就隐藏在这个招牌后面


开发的过程是由无数这样的瞬间串联成的

地铁赋予了北京这座城市很多的想象。如果单纯把它当作交通工具，那么你和某些上班族一样，在日复一日的穿梭中，会把对生活的欲望全部消耗殆尽。其实，乘坐地铁的时候也常常是享受某种乐趣的过程——往往众生的脸、喜怒笑骂的爱恨离合极为真切地呈现在你的面前，此时，反倒使我可以安心思考，因为，我是在前往采访国产游戏研发团队的路上。

编辑部在地铁的这一端，而目的地三叶虫工作室则在地铁的另一端，在地铁不断穿梭变换的光影中，我一直想象着这个座落在国贸CBD地段的国产游戏研发团队将会呈现出怎样的面貌。

一

是的，你很难把国产游戏研发团队和国贸附近的这栋相对高档的写字楼联系在一起，因为对北京太多的研发团队而言，出于成本的考虑，它们纷纷选择远离城市的喧嚣，而以小组的身份隐藏在郊区的居民楼中，三叶虫工作室择商业黄金地段而居的情况首先引起了记者的关注。“因为八八信息科技公司成立已久，前几年一直致力于该平台的内容建设，网络游戏《江湖Online》则是今年推出的一款原创武侠MMORPG，也是为了在成功运营后为该平台提供更多的内容支持。因此，从组建该团队到现在，大家也都在一起办公。三叶虫团队具体负责研发网络游戏《江湖Online》，而公司目前有三支同等规模的研发团队在并行开发着不同的项目。”市场部门的人员向记者解释道。



图文并茂的天气预报是企业文化的表现


这里有免费的咖啡

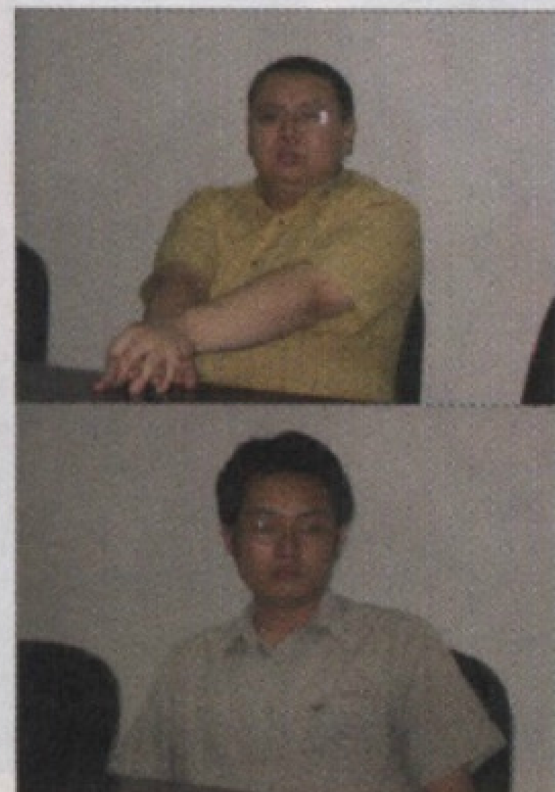

《江湖 Online》是一款极具空间感的武侠网游

也许相对于三叶虫这个名称“小、简单（单纯）、可发展性、古文化”的由来而言，该团队购买了韩国游戏《十二之天》（《江湖Online》游戏的前身）全部源代码及3D引擎来进行研发的全新模式显然更吸引记者的关注。“其实在2003年项目开始初期规划时，我们就已经同韩国的公司多次接触，打算购买一款包含全部源代码的成熟引擎进行研发，这样既避免了自主研发引擎的风险，又有效降低了成本，通过估算，成本是代理一款网络游戏的1/10。”《江湖Online》项目研发负责人孙彦宾向记者介绍着两年以来的研发历程，

“从2004年开始，确立了这款游戏的整体架构，在韩国工程师的协助下，对引擎进行全面的分析、学习、了解以及改进。在策划方面，《江湖Online》将原游戏的设定几乎全部抛弃，为体现正宗江湖、武侠的概念，


夏天当然要喝冰镇饮料

在设立了正、邪、魔三个门派的同时，更多地引入了复杂的人际关系以及丰富的武功，突出各种势力的范围。而且这款网络游戏中的战术应用，在同类游戏中也不多见。”其实，在一席话中，《江湖Online》这款原创的国产游戏的几句广告语给记者留下更为深刻的印象——“有人就有恩怨，有恩怨就有江湖；人就是江湖，你怎么退出？！”



团队主要成员

项目负责人：孙彦宾。进入游戏行业5年，分别在智冠、华彩、第三波等公司工作过，后进入北京蝉童软件公司，负责网络游戏《决战》项目，后进入中广网负责《倚天II》项目。

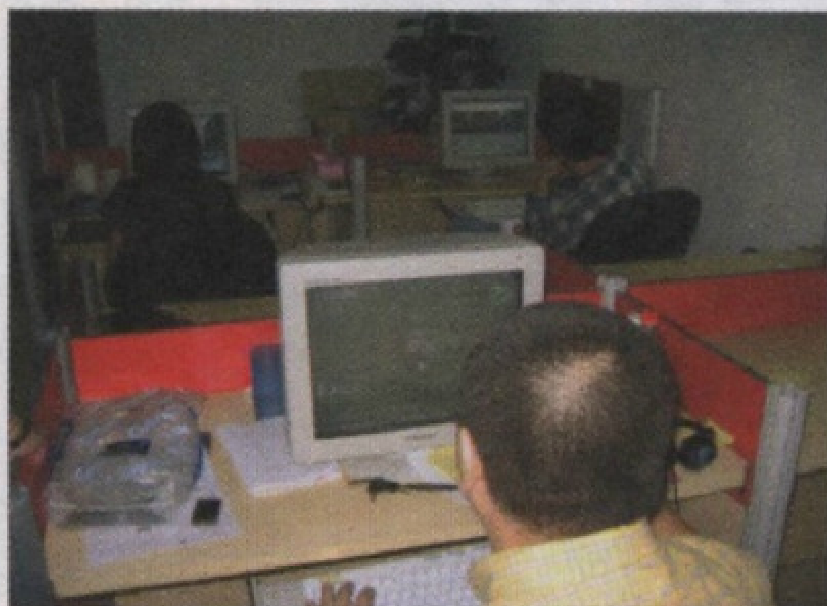
主策划：叶伟健。进入游戏行业3年，参与《天地之画魂道》《决战》等游戏的策划。

主程序：李剑。进入游戏行业4年，参与《决战》《英雄王座》等游戏的程序修改。

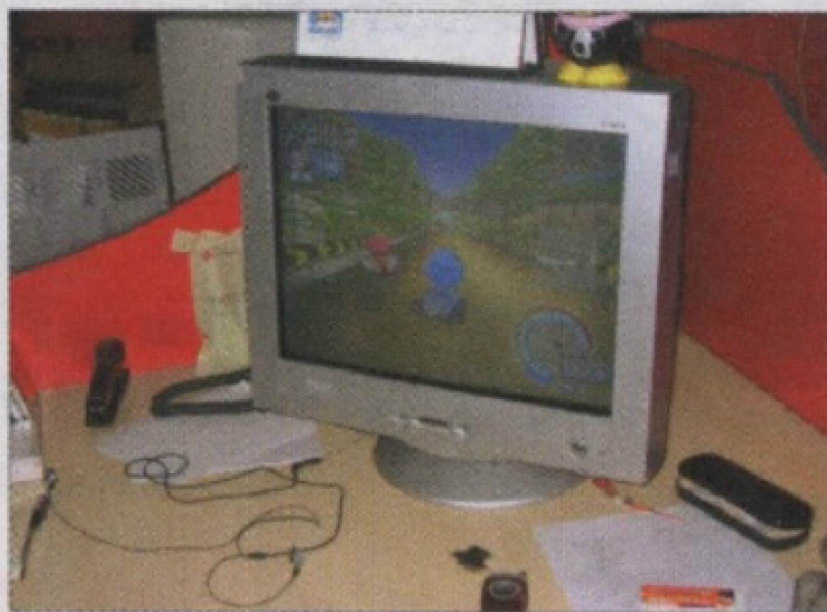
主美术：袁路。进入游戏行业3年，参与《决战》的游戏美术创作。

二

记者采访的当天上午，也正是网络游戏《江湖Online》在经过两次封闭内测后最为繁忙阶段中的一天。研发部门的人员正全力为8月开始的全面公测而忙碌着，主美术、主程序等人员在经过了彻夜工作后，离开公司做短暂的休息，准备为下一个通宵“积蓄力量”。主策划叶伟健则为记者演示了游戏是如何具体表现中国武侠文化的，他指着屏幕中一个上下翻飞的武林高手对记者说：“在中国武术的轻功表现上，我们实现了技术上的突破。同类游戏中，有很少一部分可以在X轴和Y轴上进行跳跃（跑动），而我们则实现到了Z轴计算，这样的结果就是游戏中的角色可以在更具空间感的范围内实现多重动作。”主策划叶伟健介绍说，目前游戏内部测试中，开放了30余张地图，在公开测试后，将开放全部82张地图，且一款加入宠物系统的资料片也已经在紧锣密鼓地开发中。



频繁的测试是保证质量的前提



另一款卡通风格的网游也在开发中

用项目负责人孙彦宾的话来说，这个包括6名策划及数据平衡师、10名美工、10余名程序员在内的团队体现出了一种“宽松”“朋友似的”研发氛围，对自身和国产游戏的清醒认识也为研发方向建立了基础。“很多国产游戏制作人过于炫耀自己开发的引擎的特效，然而在实际制作游戏的过程中，往往遭遇更多的困难，其实游戏作品的最终完成与‘理论上可以说’，完全是两个概念。从策划的角度来看，国产网游中《梦幻西游》在庞大丰富的系统设计方面以及《剑侠情缘网络版》在用户游戏心理方面的研究非常透彻，这也是我们非常推崇的。”

公司名称	北京八八信息科技有限责任公司
游戏名称	《江湖 Online》
项目负责人	孙彦宾
产品特色	利用既有3D引擎开发的3D武侠MMORPG
联系方式	as@88game.com.cn



虚席以待，其实这些椅子是研发人员开会用的

三

与其他国产网络游戏研发不同的是，八八信息科技公司的几支不同的研发团队中，负责研发网络休闲游戏《卡丁宝贝》的团队中有众多的来自韩国的游戏研发人员，在研发团队中并不多见的一名来自韩国的女程序员引起了记者的注意。她向记者介绍说，虽然这是自己参与制作的第一款网络游戏，但对于中国网络游戏市场几年来蓬勃发展的信心是自己来中国做游戏的原因之一。在韩国每台电脑都有固定的IP，而中国网络游戏用户使用的电脑，多数都是动态IP，只有实地来中国研发，才能制作出更契合这个成长中的市场所需要的游戏。而八八信息科技公司三支不同风格的团队之间的相互配合、学习，也仿佛为未来构建多元化娱乐平台的梦想提供了种种可能。

结束了一天的采访后，记者依然乘坐地铁返回编辑部，在一个个光影变幻的瞬间，快速地驶向目的地。三叶虫在记者走访的众多研发团队中，或许不是规模最大的、资金最为雄厚的，但另辟蹊径的全新研发模式依然为我们带来良多的启示。也许，国产游戏就是那一辆前进中的地铁，永远不会停留，永远都在路上驶向希望的彼端…… P



来自韩国的开发人员中有一位女程序员

飞天历险 轩辕II Dream Of Mirror Online

■类型：在线角色扮演 ■制作：大宇资讯 ■运营：网星史克威尔艾尼克斯
■目前状态：中国大陆第二次内测 ■官方网站：http://www.swdol2.com.cn

《轩辕II——飞天历险》二次内测心得

■黑龙江 狼族小马哥

《轩辕II——飞天历险》（以下简称为《轩辕II》）作为大宇公司全力制作的一款Q版网络游戏，在融合了《轩辕剑》系列单机作品内容的基础上，吸收了玩家的意见，设定了众多独特的系统。对于每个进入游戏不久的玩家来说，虽然游戏操作非常简单，上手也非常容易，但如果想要玩好游戏，还是要留意一些基本的心得技巧。虽然这些内容没有打Boss那么让人兴奋，但任何一个英雄，也都是从枯燥的基础练习开始成长的。因此，笔者在这里写下自己在游戏中的心得技巧，希望能对更多玩家有所帮助。

熟悉游戏

游戏共有4个种族：天人、修罗、镜童、人类。每个种族都拥有自己独特的属性优势，仙人智慧最高，比较适合法系职业；人类与镜童数值较为平均，选择余地很大，不过据说镜童的“运气”比较高，且造型可爱；修罗物理攻击力最强，自然成了战士的首选种族。虽说玩家可以随便选择种族，之后可以就职自己喜欢的职业。但是笔者还是建议，初期除了考虑自己对外形的喜好之外，最好能顾及到种族属性的差异，优先考虑最适合自己首选职业的种族。这样也可以帮助自己尽快提升等级，更好地完成任务。


技能的发展可以造就完全个性的人物


在操作指导员处获得新手匕首


接受天人服务员任务


张三李四处的新手棍任务

游戏采用的仍然是加点模式，每次升级后可以获得3点属性点，玩家可以自由地在智慧、专注、敏捷、体魄、耐力、力量6个选项上自由分配：加智慧可以提高魔法攻击力，专注提高出手的准确度，敏捷提升躲避敌人进攻的能力，体魄可以增加人物血量，耐力则可以让玩家获得更高的防御数值，力量自然主要是增加人物攻击力。新手刚出生时都是老百姓，由于转职后人物所有加点会被清零，因此建议在初期的10级中，所有点数都增加到力量上，加快练级速度。由于《轩辕II》设定人物在达到要求后，可以自由转职，因此加点对玩家的影响并没有其他游戏那么重要，关键在于技能的选择。游戏所强调的“创造”概念，就是代表玩家可以自由“创造”符合自己心中所想的人物，而不用受到过多限制。所谓的魔武双修，在《轩辕II》中，其实是个很简单的事。

初期新手任务的建议

《轩辕II》既然融合了《轩辕剑》系列单机版的内容，自然也就吸收了单机游戏的优点，丰富的任务就是其中之一。游戏任务非常人性化，即使是之前没有玩过游戏的玩家，都能非常容易地上手。在初期任务中，玩家可以在做任务的同时轻易掌握游戏操作。新手的几个任务都非常简单，只需要和相应NPC对话，因此笔者也就不罗嗦了。想完成任务，可以按F12键，1～10级任务就会一目了然。

由于《轩辕II》的任务系统十分庞大，而新手任务对新人来说总会稍微多花一点时间，因此笔者根据自己的经验，对任务的选择作出了一个推荐，也希望能帮助众多新手玩家尽早脱离百姓生活，成为自己心仪的职业人。

一、必做的任务

刚入游戏时，可以先到操作指导员处领新手匕

首，然后去打相应任务的小怪。把打到的甘蔗、橘子等小物品拿到相应NPC处，分别是长阳城南门附近的“人族服务员”（208,285）、长阳南区城门边的“天人服务员”（410,23）、长阳城北门附近的“修罗服务员”（208，99）、长阳北区城门边的“镜童服务员”，换取相应任务奖励。此外还有不分种族提供新手装备的NPC，长阳城北门附近的“帮助新手的裁缝”（206,97）可以用3个莲子换取新手裤；长阳城南门附近的“帮助新手的猎人”（193,304）可以用3个黄豆换取新手衣。或者用3个甘蔗换取新手匕首；长阳城南门附近的“张三李四”可以用5个甘蔗或者5个橘子换新手棍。


找NPC了解就职内容


组队修炼是游戏提倡的游戏模式

虽然新手任务给予的奖励并不是非常好，但相对出生时的装备来说已经有了质的提高。


看我会心一击的厉害

二、不建议做的任务

1.长阳客栈前的吟游诗人收集童谣的任务。

理由：玩家接受诗人的委托之后要寻找童谣，但是童谣总共有6首，要找6个NPC才能完成。不仅太费时间，而且所得奖励经验为1200，对升级实际帮助不大。

2.可购买纸糊装备的任务。

理由：纸糊装备非常差，耐久度、能力值都是垃圾，做这个任务还不如专心练级，从而去更高级地区打装备。


加点到力量可以快速升级

三、可选择的任务

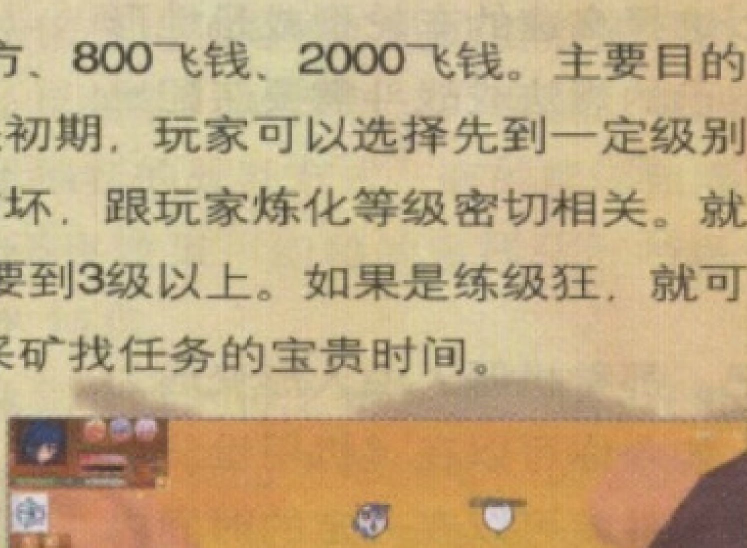
1.劳动者一号任务。

此任务为5次完成，每次完成的奖励分别是50飞钱、100飞钱、小活血药配方、800飞钱、2000飞钱。主要目的是让玩家懂得采矿以及炼化方法。如果是初期，玩家可以选择先到一定级别再去完成这个任务。因为炼化东西的好与坏，跟玩家炼化等级密切相关。就是说，如果配方是3级的，炼化等级必须要到3级以上。如果是练级狂，就可以等到级别高了以后再去炼化，可省下采矿找任务的宝贵时间。

2.古董商任务。

玩家与古董商对话后，他会给玩家一个古董，价值5个古铜钱。去找长阳客栈老板娘，会赚到480飞钱。前期如果想赚点小钱就去做吧，就当熟悉长阳城。

3.新兵教头任务。


寻找真爱也是游戏乐趣的一种

此任务主要目的是为了让大家组队通力合作。通过任务后开宝箱得到宝物，必须为4人以上组队方可进入。所以新兵教头附近人头攒动，总是热闹非常。值得一提的是，开出来的宝物都是很不错的，但是也必须付出血的代价。如果所在队伍人员技不如人，失败后就必须要等一个小时后，才能重新来战。

加点，走自己的路

《轩辕Ⅱ》的自由度体现在升级、加点等多个方面。任何玩家都可以走自己独特的路，从而摆脱常规网游千人一面的弊端。笔者在此说出自己的一点经验。

一、升级

游戏前期升级速度非常快，转职前的10级，可以从长阳城南门出来，顺着大路前进。如果有队伍，则可以走得远一点。建议尽量不要越级打怪。前期玩家没有钱买血，打大怪就得按F1坐下等待自动恢复血量。因此如果是个人单练，尽量选择对付和自己等级相差不多的怪物，效率是必须考虑的。如果有合适的朋友，还是一起组队为好，而且考虑到游戏之后任务大都需要组队完成，新手阶段多认识几个朋友也不是坏事。

二、加点

《轩辕Ⅱ》有一个很大的特色就是自由转职。如，笔者现在是一个力量刀客，通过转职可以成为猎人，转职后刀客技能不会消失。如果想成为身怀各派武功绝学的武林高手，只要持之以恒地修炼所有职业，就可以梦想成真了。需要说明的是，基本属性点和技能点一旦加上去就无法改变了，这个大家一定要考虑清楚。

因为有了转职系统，所有角色的武功技能都可以通过转职去学习，因此如何选择适合自己的技能就成了关键。举例说明，笔者练一个修罗的刀客，讲究的是力的运用和打击有效率（专注），加点方式就是加力量跟专注两项。前期练级应把全部技能点都加到力量上，这样不会延误升级的速度。但光有强大的打击能力没有命中率也不成，所以在后期基本属性点上就要选择2力量1专注。猎人技能（凝神）也是提高攻击准确性，这就给笔者提供了另一个选择。笔者完全可以不加基本属性的专注，改练凝神技能。一样的道理，如果想让HP量加大，就大可不必加体魄基本点，改练武术家HP的被动技能。但是加了基本点后，千万别再过多地练习角色技能了，否则技能点肯定不够用了。要想成为游戏强者就要学会如何分配现有的技能点数，笔者的观点是偏执狂才能生存！所以技能点一定要有侧重地进行选择，根据自己对其他职业技能的分析来加点。

■类型：在线角色扮演 ■制作：苏州蜗牛电子 ■运营：游戏蜗牛
■游戏状态：7月1日封闭测试 ■官方网站：暂无



《机甲世纪》国产机器人大战

■北京 飞雷

说起机甲类游戏，大家首先想到的一定是红透电视游戏领域的《超级机器人大战》，或者是SFC上的《前线任务》。在电脑游戏中，单机部分有日本的《特勤机甲队》、欧美的《机甲战士》《机甲指挥官》等；而在网游部分，也有《神泪》和《神甲奇兵》。这些机器人游戏让我们度过了许多快乐时光，而如今，由游戏蜗牛自主开发的《机甲世纪》将带给大家新的惊喜。


机器人出生地

后科技时代的故事背景

《机甲世纪》的背景设定在未来。在这款以浩瀚宇宙为背景的3D机甲游戏中，由于基因技术在遥远的未来获得突破，人类已经能够自行进化，机械与人体结合的强化人和改变者开始出现，并被应用于战争，由此拉开了宇宙战争时代的序幕。至于玩家会在其中扮演怎样改变历史的角色，只有亲临体验后才会知晓。

随意自由的组合系统

机器人与人类最大的区别就是可以随意改造，这不仅表现在使用不同的武器或是防具上，而且身体的各个部分都可以改动。如头部的CPU部分就可以更换，以提高命中率或回避率，腿部可以选择高速的车轮型或是地形适应能力强的八脚型等等。玩家完全可以按自己的想法或战斗需要装配出个性作品。

随机应变的变形系统

20几岁的玩家应该都看过《变形金刚》吧，那种机器人由人形变形为汽车或飞机的能力，绝对是大家向往已久的，如今你可以在《机甲世纪》中过把瘾了。游戏中的机器人只要安装了特殊部件就可以在一定的时间内变形为其他形态。比如，游戏中有一套名叫“虎烈”的机甲部件，收集全并装备上之后，你的机器人就会在外形上有特殊变化，如嘴里长出了虎牙，身体出现了虎纹。这时只是能力有所加成，还不是真正的变形，只有使用了变形功能，你的机器人才会变成一只机器老虎，同时能力大增（为了游戏的平衡性，变形当然是有时间限制的）。变形除了动物之外，还可以变为坦克甚至是飞机。

威力强大的组合系统

“工程部队，组合成大力神！”没错，在《机甲世纪》中也可以和《变形金刚》中的工程部队一样，组成威力强大的大力神。多人组合后，不仅机器人的外观会高上许多，而且各项能力也显示的是各个机器人能力的总和。这样的话，超高的HP和超高的攻击力、防御力，俨然就是一个玩家Boss，在以后的攻城战中定会大显身手。

激烈的激光导弹世界

机器人的战斗当然是激光武器与导弹的世界，有远程的激光枪、离子炮，也有近战的武器——激光刀之类的能源武器。根据现有资料来看，除了一般网游中常见的HP和MP之外，还有一条能源槽（大家可以想像为体力），使用激光类武器就会消耗能源。虽然能源会慢慢地自动恢复，但是如果在激战中或是快要干掉对方时突然没有了能源，那将是不可想像的。在一般情况下，导弹的威力都很强，远程导弹可以制敌于先机，而近战导弹完全没有锁定目标的烦恼，在近距离的情况下，对准目标就可以放出去，即打即中。这些设计表明，《机甲世纪》是一款考验战术和技巧的游戏，你将不会再看到点点鼠标按按快捷键，战斗是比吃药的无聊对抗了。


强化人技能树

■类型：在线角色扮演 ■制作：天晴数码娱乐 ■运营：网龙（中国）
■游戏状态：8月下旬内测 ■官方网站：http://my.91.com



《魔域》享受战斗激情

■福建 夜空星尘

少年时，我们曾经迷恋在电影和小说里，幻想将自己和英雄的身影重叠在一起。而现在，我们可以在游戏中实现这个梦想。《魔域》作为天晴数码娱乐在2005年度全新推出的魔幻网络游戏，将为有梦想的人开启通向英雄之路的大门。《魔域》采用了类似《龙枪》等具有西方魔幻色彩的世界为背景，光彩夺目的招式和魔法，将把玩家带进另一个剑与魔法的世界。

职业

《魔域》游戏提供了男女3种职业，分别是战士、魔法师、异能者。战士和魔法师在不少魔幻作品中已经成了必备角色，而异能者却是《魔域》中独有的职业。异能者身着如同漫画《圣斗士星矢》中黄金圣衣一般的盔甲，在背上的黄金双翼衬托下，异能者宛如降落人间的天使。异能者不单只有外表吸引眼球，他虽然无法使用战士、魔法师的刀剑和法杖，却也拥有自己独有的能力，如HP回复等辅助类技能以及强力必杀技等攻击类技能。异能者完整的攻防一体技能，会让所有轻视他的对手付出血的代价。


战斗画面极尽华丽

幻兽

拥有了主角，就不能少了配角。它们就是众神的转生体——幻兽。幻兽传说是受到创世神诅咒而坠入世间后众神的化身。《魔域》的幻兽系统提供了八大类幻兽供玩家培养（爆破型、变异型、反射型、附身型、力量型、魔法型、速度型和防御型），这些幻兽都拥有自己独特的战斗方式，有的能够自爆对敌造成伤害，有的以附体方式给敌方造成不良效果，幻兽的多样化和特色化是《魔域》区别于其它游戏宠物系统的一大特点。

幻兽还可以从最初的兽类形态，进化到最终的神之转生体。出门在外，身边跟着守护神帮忙打架，要多威风就有多威风。而且恐怖的是，这守护神还可以不止一位。如果让追随自己的幻兽都健康成长起来，玩家甚至可以同时率领3位由幻兽进化而成的守护神，无论是和怪物打架夺宝，还是和玩家PK，都有绝对的胜算。

死亡岛

没有法律的约束，一切都将被暴力所统治。如同许多美国电影所描绘的"罪恶都市"一样，《魔域》世界中也有这样的危险地带，那就是赫赫有名的死亡岛。死亡岛是被创世神抛弃的修罗地狱。在这个岛上没有任何束缚和秩序，弱者在这里只有一个结局——死亡，强者则用剑与魔法来制订法则。死亡岛事实上是热衷PK者的天堂，和魔族怪物厮杀厌倦了，在藏宝地探险无趣了，那就穿戴上自己最强的装备，率领着自己最强的幻兽登上死亡岛吧。传说在死亡岛上还散布着在《魔域》其他地区所没有的特殊宝物，可是在特殊的宝物附近，肯定有超强的怪物在守株待兔……

结界

网络游戏世界中任何地方都可能隐藏着致命危险，许多玩家都选择组队进行野外探索。在《魔域》的世界中，玩家不但可以组队，还可以在组队时使用特殊的力量。处于劣势时弱队完全有机会依靠这种力量制造反败为胜的奇迹，这种可以扭转战局的力量就是结界。所谓结界，就是在一支队伍中由队长来发动的特殊力量，它可以在一定的范围内提高整队的能力。如全员攻击力上升、全员移动力上升、全员防御力上升等，这种加成效果是额外的，并不会影响队员自身的属性。但由于队长只能一次使用一种结界效果，所以如何在混战中准确判断局势，使用最佳的结界属性，这就需要考验队长的全局观和战术指挥水平以及队员间的战术配合能力。


精灵之门

■类型：在线角色扮演 ■制作：香港天朝数码 ■运营：北京嘉联互动
■游戏状态：7月12日内部测试 ■官方网站：http://www.lovexz.com



《星战情缘》拥有自己的变形金刚

■北京 小玩

1000年前，浩瀚宇宙中的幻之银河发生了一场被称为星之战的惨烈战争，邪恶的亚斯人发明了人造的星之门，带着邪神的魔机兵，大举入侵宁静和平的加米兰特。善良的加米兰特人民不敌亚斯人，经过多年艰苦的反抗，最后决定在星之门失效前逃去原始的尼路亚。可是在亚斯人的追击下，只有一半的加米兰特人成功逃脱，留下的人就成了亚斯人的奴隶。成功逃离的人并没有忘记在加米兰特的同胞，他们在尼路亚开始新生活之后，积极发展武斗术和各种魔法，为解放在加米兰特的同胞进行准备。这就是Q版网络游戏《星战情缘》的故事背景，这款以卡通风格和机甲系统为主打的游戏具体有什么特色？就让我们一起来看看吧。


热闹的集市尽现卡通风格的亮丽


绚丽的超级土神之击


Boss就要出现，准备五机组合

职业

《星战情缘》拥有3种特性鲜明的种族以及丰富的职业，只要玩家的等级达到10级，就可以就职自己喜欢的职业。职业分为战士系、魔法系以及其他系3种，能满足各种玩家的喜好。

战士系： 拥有极高的近身攻击力，同时拥有不错的防御以及顽强的生命力，是典型的“肉盾”角色。战士系的职业有：守护剑士、圣剑士、灵斗士3种。

魔法系： 他们拥有杀伤力高且范围大的魔法攻击力，拥有起死回生的能力，但弱小的身躯很容易被击垮，是个讲究操作技巧的角色。魔法系职业有：守护使、圣灵使和魔动使。

其他系： 他们各自具有过人的本领，善用远距离攻击武器，同样是个不容忽视的种系。其他系职业有：铳战士、魔铳使、道具使和精灵使。

机甲合体系统

这是《星战情缘》最有特色的系统之一。玩家可以在游戏中利用不同的强化装甲，增强自身的能力，这一点很像漫画《高达》系列里面的机器人，不仅可以当作漂亮的坐骑，在战斗时还能变形为威风八面的无敌机器人。在游戏中后期，玩家还可以和其它拥有强化装甲的人组队，在特定条件下，可以使用合体指令，将多个玩家的机甲合体成一个拥有超级战斗力的战士。这就像目前一些机甲类网络游戏一样，灵感来自那部风靡全球的动画片《变形金刚》。《星战情缘》中装甲系统最特别的地方就是，以拥有不同属性机甲的玩家为队长，就可合体成为拥有不同能力的完整机体，实现飞天、遁地甚至潜水等功能，这对完成游戏后期一些特殊任务是必需的。

宠物系统

宠物培养也是《星战情缘》的特色之一。只有特定的职业可以捕捉宠物，而其他职业只能从玩家处购得。宠物经过玩家精心照料后会不断成长，体形也会不断变化。它们除了可爱好玩，更是玩家的得力助手。可要注意的是宠物死亡一定次数后，将会真正死亡，无法再召唤，所以大家带宠物出去可一定要爱惜。

感情系统

在游戏中，要是想表达自己的情绪，那么除了打字，还可以如何做呢？那就是使用感情指令。在游戏中会有数个感情指令供大家使用的。玩家要使用感情指令，很简单，只要按一下对话框中那个放在右边的蓝色笑脸按钮，就会弹出一系列情感指令，这些指令可以令人物做出不同的动作，用这些指令和玩家进行交流一定会叫人备感亲切。P

■类型：在线竞速 ■制作：现代数字娱乐 ■运营：天纵网络
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://ctr.joyzone.com.cn



《飚车》飞跃夏日上海

■上海 D.R.

如今的网游，早已不再是单纯砍怪练级的天下，玩家们越来越高的游戏鉴赏力使得有着更高可玩性与乐趣的游戏层出不穷，而《飚车》就是竞速网络游戏中的代表。作为世界上首款大型实景网络赛车游戏，这款作品将现实与虚拟世界结合在一起，使人有身临其境之感。相信许多经历了内测与公测的老玩家，已经对游戏目前的城市地图“汉城”了如指掌了。这副地图就是取材于真实的韩国首都，其中的“光华门广场”“李将军塑像”与“城东桥高架”等场景和名胜都是对韩国人来说耳熟能详的著名人文景点。通过不断地在游戏中驰骋，越来越多的中国玩家即使从未踏足韩国土地，却也已经对汉城有了大致的了解。有许多玩家只要听到汉城的两个地名，就可以在脑海中迅速勾勒出一条行车捷径。于是，游戏的真实性就这样的被体现出来。不过美中不足的是，汉城毕竟离我们太远，即使我们都知道那是真实存在的，但却总是缺少一种代入感，这不得不说是这款以真实地图为卖点的游戏最大的遗憾。

但现在，这样的遗憾将不复存在。因为在7月底《飚车》即将迎来地图系统继开放“冠军赛”与“山路赛”后的又一次重大更新——上海地图的开放。自从这款作品内测以来，就一直听说上海地图已经在制作当中。从官方消息以及流传出来的资料来看，上海地图将沿袭汉城地图的一贯风格，使之与现实场景结合得更为紧密，这对于广大国内的《飚车》迷来说，无疑是这个炎热夏季中最提神醒脑的好消息了。


外滩美景将在新地图中重现


古色古香的豫园


游戏中的东方明珠电视塔


人民广场附近场景

从目前资料来看，上海地图开放的范围分为浦东和浦西两个区域，而市中心的重要街道、标志性建筑物等景观都将被囊括在内。

浦西方面，最精致的部分莫过于外滩了。伫立在那里的万国建筑群，被很好地还原到游戏中。无论是从外形还是从灯光效果来看，都与现实如出一辙。其中著名的海关大钟、和平饭店等建筑都在游戏中被着重表现。外滩上还能看到庄严肃穆的上海市人民英雄纪念塔。除了外滩，南京路也是玩家熟悉的地方。在这里有上海最早的百货商店——上海市第一百货商店，而现在南京东路的新贵，如置地百货、王宝和大酒店等都能在游戏中找到它们的身影。与南京西路相似的，还有在旧上海时代被称为霞飞路的淮海路。同样作为最顶级的商务区，拥有太平洋百货等高档购物场所，可以给驾车经过的玩家带来繁华的商业气息。

如果你将车开上了大桥或者驶入隧道，那么浦东就已经在眼前了。和浦西不同的是，浦东更注重于地区职能性，如现今炙手可热的金融中心陆家嘴占据了浦东地图很大的一部分。在那里，你可以看到亚洲最高的电视塔——东方明珠电视塔以及与之呼应的金茂大厦。

除了这些，玩家还能在游戏中找到许多著名建筑与景观。如，位于人民广场的上海博物馆和它对面的市政府大楼，还有现实中就坐落于天纵网络办公楼旁边的上海电视台，一直承办各类大型展会的上海展览中心，以及像静安寺、豫园这样的文化遗产。

一款充满挑战的游戏，一个充满激情的城市，通过飞扬的车轮，你将更为熟悉它们。

■类型：在线角色扮演 ■制作：玩酷科技 ■运营：卓奥科技
■游戏状态：封闭内测 ■官方网站：http://www.shaolincn.com.cn



《少林传奇》新手攻略

■北京 于淼

玩家出生在白沙村武馆内。从此，一个个任务将伴随着玩家的成长，伴随着玩家度过整个《少林传奇》之旅……

新手任务

先找武馆师傅启动“武馆内的测验”任务。通过测试后，有两种途径可以出武馆，一般都是通过和师傅对话然后选“和师傅一起出去”来到武馆外面。出了武馆后找到“武馆的卜疑者”，他会教玩家一些基本的游戏常识，交谈结束后会得到一碗豆浆和20个小笼包。

接下来，找到玄明大师，进行“被选中的传承者”这个任务，将“被选中的传承者”任务完成，没意外的话就可以升级了。这时，可以到村长家接第二个任务“无字天书”，任务完成后会得到500元奖金，并且升到3级，这500元在新手时期会很有用（任务过程中，可以从武学日志中得到指引，在此就不再赘述）。接下来，打开属性界面，有一个属性配点界面，玩家每升一级都会得到一个点数，自由配点。目前3个未使用的点数可以加到力量、体质、悟性、敏捷等方面（属性用途请参照游戏中的“求助”），如果不想现在就配点，也可以等到确定就职的宗派之后再使用点数。

初涉江湖

3级的人物去练功打怪就比较有把握了，动身之前可以先前往江湖庄补充路上所需的粮食（如果不知道位置请点一下右上角的小地图打开区域地图，地图上的红色三角形闪动标志代表角色所在的位置），建议新手买补充饱食度的食物比较省钱，至于直接补体力的食物，还是等手头宽裕了再说吧。一切准备就绪之后就要真正上阵


村长家可以接到“无字天书”任务


武学日志是很好的任务指引



初始杀怪

打怪去了。这时可以从江湖庄出发往北走，过了保安告示牌和篱笆再北上，到达“瓦旋坡”附近，有很多怪可以打；或是向西过九曲桥，到达“鬼谷洞”的外围和洞内，那附近也有很多怪。

就职

等到符合就职要件以后，就可以动身前往少林寺了。少林寺的位置在白沙村的北面。到达少林寺，门口有位彬彬有礼的礼客僧接待，他可以告诉玩家关于四宗的详细信息，想好要就职哪个宗派，礼客僧还可以把你直接传送到师傅面前（拳宗：普胜；武宗：善护；禅宗，法华；医宗，灵宪）。另外，武宗就职任务稍难，建议多练一级再去做比较保险。

就职任务完成后，各宗派的师傅都会赠送一件该宗派初级的衣服，穿上可以增加防御力。之后可以向师傅们学习技能，建议先挑选一二种以攻击为主的技能，当作日后打怪升级的主力，若有剩余点数再来学习辅助技能；就职任务完成一样会得到经验值。就职完后，推荐到药王堂找仁清学习八段锦，在危急时可以帮自己补充体力。

现在，玩家已经逐渐脱离新手阶段了，可以到白沙村郊外挑战等级稍高的怪，如冥府哨兵、水鬼、冤魂、蟾精等等。每个宗派会有相对比较好打的怪物，可以试着去摸索尝试。但记得，名字是红色的怪（尤其是深红色）都是极其强悍的，孤身一人未必打得过，如果被它们打败不但要回到白沙村武馆，还要扣5%经验值。到十几级之后也该离开白沙村，见识见识外面的世界了。

正所谓“师父领进门，修行在个人”，离开白沙村后，玩家们将会遇见什么事？有什么样的际遇？此时，命运就掌握在每一位玩家手中了。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://xyq.163.com

xyq.163.com
梦幻西游 ON-LINE

《梦幻西游》建造房屋经验谈

■广东 天堂瑞瑞

说起在《梦幻西游》里建造房屋，大概也不算很新鲜的话题，但笔者发现许多玩家未必真的对建房十分了解，这里写下自己的一些心得，与各位读者探讨。

房屋打造

要建好的屋子，首先好运占20%，其次就是技术，还要准备上30万左右的梦幻币，然后建筑之术最好在3级之上。玩家需要找长安衙门里的建房吏申请建造新房。选好房屋级别和建造地点后，按照自己的需要将房屋的空间划分给卧室、厨房等各个房间，然后再完成一系列的建房任务，房屋就建成了；接下来，玩家再找建房吏申请"搬家"，就能住到您建好的房屋里啦。每次回家时，只要找长安杂货店门口的轿夫谈话即可。每个玩家最多可同时拥有3套房屋，但只能选择一套作为自己的住房。

房屋属性

房屋规模：房屋分为普通、华宅和豪宅3个等级，由玩家在建房时选择。高级的房屋能够提供更多的室内空间，容纳更多的家具。

房屋风水：古人建房讲究风水，玩家所建造的房屋也有"风水"这个属性。房屋建成后，风水等级就已经确定了。风水状况对房屋的使用效果可有很大影响。

3级建筑师可以选择1中4普，相信这是最佳选择，规格设定完后要开始选房子的坐落之处，这是个关键（别点太快了，记得一定要点湖泊，点了别的下面就别看了）。还要寻找镇宅武具，说到这里就要提到20%的好运，如果要玩家找的是40级以下的武器就可以松口气，要是50级的就有点麻烦。以50级的武器为例子，在规定的40分钟里，玩家必须找到1把与水相克的武器，所以要找的武器必须是火属性的。步骤全部完成后飞到衙门，找建房吏选"我要建房"，目光马上停留在黄色的那行字上，如果字是红色的，那么恭喜，紫气东来的房子诞生了。


福祉盈门的华宅


制造如意符


2级家具猛虎下山图


3级家具紫檀马桶

"紫气东来"和"福祉盈门"应该算风水好的，"宜家宜室"应该是中等水平的风水，"风凶火异"和"水枯泽困"应该就是最垃圾的风水了。风水绝对关系到房中各功能的使用，垃圾的风水一般只能使用一次，并且做双份食物的几率小。房屋的规模也会影响到家具的摆放效果：高级的房屋可以放置更多数量的家具，但使用效果会有所降低；如果是相同类型和等级的家具，放置在普通房屋、华宅和豪宅中，将分别获得100%、80%和70%的效果。

注意事项

一直有很多人说的五行相生，如水、木、火、土、金，其实并不是最好的五行安排，相生出好房子的几率和水、金、土、火、木的几率差不多，甚至有时候还不及，但是出垃圾风水的几率却高很多。关于按五行时辰交，按时辰交和没有按时辰交，出好风水的几率差不多是一半对一半。从以往造房子的经验来看，是否按时辰是没有影响的，即使按时辰垃圾房子也出出过，不按时辰出好房子的几率一样多。此外，造房技能适合经常在线的玩家学，因为要满体力才行，而且建议开个小号摆摊挂体力只造华宅和民宅，因为民宅和华宅的需求比较大。

■类型：在线角色扮演 ■制作：上海米果 ■运营：上海米果
■游戏状态：内部测试 ■官方网站：http://zfs.gamigo.com.cn



《真封神之天尊地魔》邪灵术士职业技能浅析

■上海 可可

在《真封神之天尊地魔》（以下简称为"《真封神》"）里，到30级就可以去穿云关了（当然40级时直接可以传送到穿云关），商、周的英雄们在这时就可以正面交锋了，国恨家仇，穿云关上一碰面不拼个你死我活誓不罢休，于是这就涉及到了人物的职业设定和PK的技巧。说起邪灵术士，他和神传道士一样，都是《真封神》世界里的法师类角色。二者都有相似的特点，即法术攻击高，但血少、防低。所以对于这两个职业，无论是PK还是打怪都是非常危险的，往往杀不了别人，反倒被别人暗算了。没办法，攻高血少，这就是决定因素。不过，所谓先下手为强，邪灵术士和神传道士PK就讲究这一点，在敌人不留神的时候突然给敌人一个重击，这样就几乎有了一半的胜算。但是目前许多玩家都反映，《真封神》里的道士比术士要强，所以在这里笔者将对术士各职业的职业技能进行分析，并探讨应对道士的技巧。



冰晶寒甲的防御属性对术士十分重要



穿心剑技能可以扩展为万剑穿心

冰系术士

冰系术士完全是个诅咒术士。他的技能不仅能增加自身体力上限、增加自身或他人物理防御，还能降低敌人的防御以及敌人的攻击速度和移动速度。

冰晶寒甲：将寒冰凝结、笼罩全身，提高防御，持续3分钟，使用此技能可以对自身及他人增加防御3%～15%，这对于血少防低的术士来说是很重要的。

寒气笼罩：是冰晶寒甲的延伸，属于被动技能，能迅速提高防御。

寒玉冰心：凝结冰之精华，暂时提高生命上限，临时提高HP上限5%～25%，持续3分钟，此技能只能对自身使用，虽然不能在城战、国战等群P中发挥作用，但是技能加到最高级时可提高25%的HP，即四分之一血量，增量十分可观。

万剑穿心：是穿心剑的延伸，属于被动技能，有几率减少目标防御30%，这个技能无论是在练级或PK，抑或是攻城战、国战中都是非常有效的，打别人一下，不仅给敌人造成巨大伤害，同时还能减少30%防御，使得他变得弱不禁风。

冰石乱坠：是冰锥刺的延伸，属于被动技能，有几率降低敌人攻击和移动速度30%，这个技能打到敌人就如同把敌人冰住了一样，因为攻击速度减少了，敌人攻击的次数将变得十分有限，虽然没有受到直接的伤血效果，但从另一个方面来说减少了玩家自身所受到的伤害。



火系道士的群攻技能火轮阵



毒系术士的技能冥炎斩

冰冻三尺：附着在寒冰剑诀上，增加寒冰剑诀冰冻几率。

虽然冰系术士元素攻击不是很高，但是有了如上这些技能，产生的副加效果也是不容小觑的，在练级时可以减少自己受到的伤害，比较安全地练级，而在城战、国战这样讲求团队协作的大规模战斗中，给已方带来的辅助作用也很大。

毒系术士

毒系术士是个典型的杀手。他的每一项主攻技能都具有高攻的特


毒伤害极高的毒系术士技能摄魂剑


逆转咒可降低敌人对异常状态的抵抗

点，不论对冰系术士还是水系道士，或是对火系道士，他都是个非常有威胁力的杀手。例如，毒系术士初级技能碧焰剑毒伤害有64～207，火系道士初级火系技能飞火轮火伤害为60～194，水系道士初级水系技能水灵轮的伤害却只有水伤害42～136。再看看转职后的主攻技能。毒系术士转职后的第一个技能邪灵剑舞毒伤害918～1473，火系道士转职后的第一个技能是群攻技能火轮阵，火伤害900～1444，这个技能没有比邪灵剑舞差多少攻击，它又是群攻技能，所以占了一定优势，不过火轮阵耗蓝太多，加到最高级时每使用一次要耗蓝97点，这是个不小的开支。而水系转职后的第一个技能是圣之愈，治疗自身体力150～270点，这是个辅助技能。再看看他们一转后的终极技能。毒系终极技能摄魂剑毒伤害2250～3431，这可是个吓人的数字，相比之下火系道士的终极技能炎龙狂舞火伤害只有1500～2018，而水系神意天罚则更少，水伤害只有1050～1413。

毒系术士不仅有高攻的优点，他的速度也非常快，这包括攻击速度和移动速度。疾风咒提高移动速度6%～30%，轻云咒提高攻击速度5%～25%。这两个技能不仅在打怪时有作用，在PK时更有用处，不仅如此，毒系术士还能吸血。腐骨化血是尸毒化骨的延伸，属于被动技能，有一定几率吸血，多少随机。

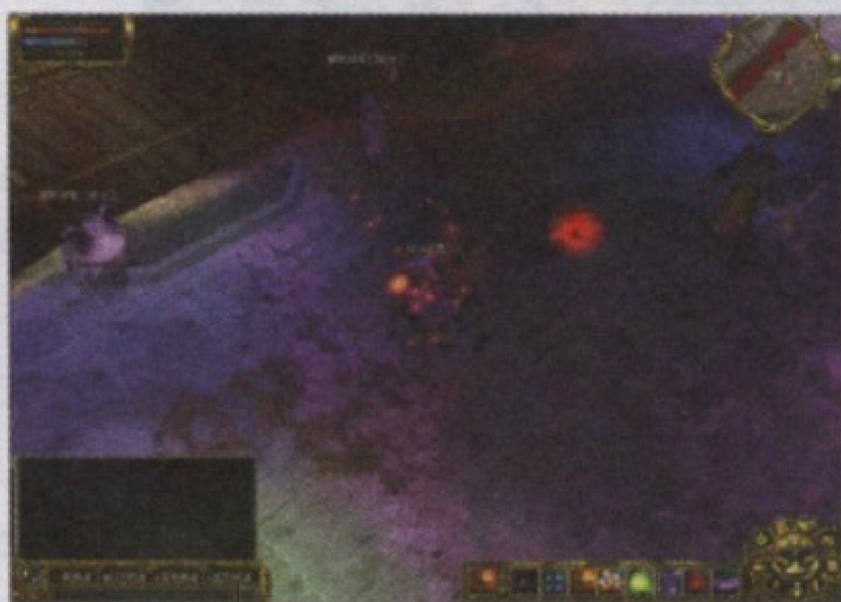
密术术士

邪灵术士里的密术术士就和《真封神》各职业里的第三系，如神传道士的宝杖系、狂战士的剑盾系、风舞者的神兽系一样，练起来是非常艰难的。密术术士几个主攻技能的攻击是非常低的。如毒灵弹增加伤害43～91、巫蛊弹增加伤害78～154、蚀骨刺增加伤害76～139、噬魂弹增加伤害172～295。毒灵弹5级时便可以开始加了，到13级时可以加满，不过，术士上了10级有御剑，再把法宝的元素属性修炼上去，攻击远远高于毒灵弹。不过10级之前用毒灵弹升级是很好的。

密术系的终极攻击技能噬魂弹增加的伤害为172～295。这个技能40级开始加，到48级可以加满，不过172～295的攻击仍旧显得捉襟见肘，一般玩家应该都不会拿这个来升级或是PK。不过密术系的技能也不是全没有用，例如法力注入和法宝炼化，就是修炼法宝系的术士们不可少的技能。这里有个小窍门，如果你有信得过的玩家，或是自己开一个小号，把这两个技能加满，即专门开一个铁匠号，用它来修炼法宝，这样加在法力注入和法宝炼化上面的6点技能点就可以省下来。对于技能点极紧张的《真封神》来说，6点技能点可不是一个小数字。至于其它技能，也不乏一些必须修炼的，如四象同归治疗目标体力200～400点、炼金咒增加攻击4%～20%等等，不过要练这些技能有很多限制条件，如四象同归要求在密术系注入技能点数25点，炼金咒要求注入技能点数15点。

决战穿云关

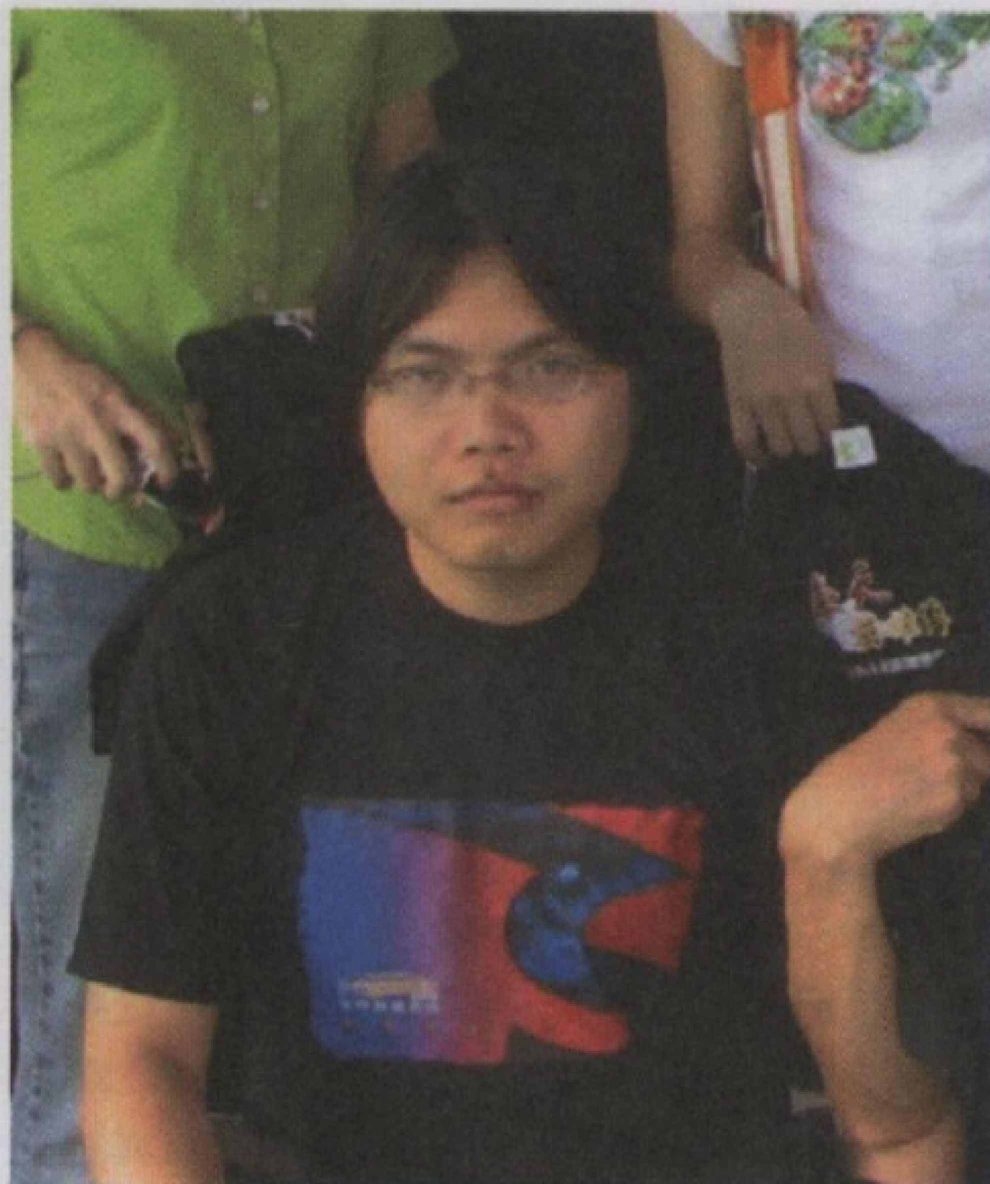
想想，假如术士在PK和练级时跑得快、攻击速度快、攻击又高，还能吸血，是不是很厉害呢？其实不然，因为对30级以前的术士来说，不用和神传道士碰面，不用担心和他们打起来。30级以后，一直到40级，这一段时间术士相对道士都是比较弱的，不是说技能比神传道士差，而是因为30级的首饰雪鹰抗毒为10，30多级没有相应的抗水火的首饰，10级、20级的首饰水火抗性又不高。而雪鹰的抗毒数值也不是很大，这就给邪灵术士和神传道士拉开了距离。使得术士在30～40级这一阶段是受缚于神传道士。不过黑暗是暂时的，到了40级后朱鹤抗火为13，50级时可以戴的金鳌为抗水17，到那时便是神传道士受缚于邪灵术士的时刻了。虽然道士到60级可以戴紫凤，抗毒20，不过，朱鹤抗火13与金鳌抗水17也没有比紫凤抗毒20差多少。所以，到时候术士见了神传道士还是有一拼的。P


密术系的终极攻击技能噬魂弹


四象同归可以以五行术法治疗目标


指瘟术可降低敌人元素防御


行走在穿云关要格外小心



网游背后的故事·虚拟富豪

《倚天II》玩家"老天使"

网名：老天使	年龄：23	居住地：广西

自称"快乐上班族，快乐游戏族"，专长为多媒体制作。游戏中的虚拟装备和货币总计价值倚天币4000万元，约合人民币500元。

■本刊记者 鲨堡的九叔

很长一段时间里，《倚天II》各服务器的玩家都在讨论一部精彩的PvP演示录像。录像发布后，随之而来的是更多游戏录像新手们的跃跃欲试，是更多PK、帮战、国战高手们的激烈争执。这部引发了《倚天II》八大职业PK技巧大讨论的录像，正是由"老天使"制作的。



"老天使"在某玩家活动中



"老天使"在游戏中的风采

提及这一部录像，老天使不无自豪地介绍自己与网络游戏千丝万缕的联系："我去年5月下旬到10月下旬供职于某游戏网。负责过动漫世界栏目，后又负责多媒体制作。一直致力于新游戏的抢鲜视频收集和制作、动漫世界的周边收集和制作，可以说没有一天不玩游戏。"然而，也正是由于长时间试玩网游，导致了他对网游的厌倦之情。每一款游戏，从上手、系统设定、游戏体验来说，新意越来越少，使得他真正成了所谓的"蝗虫玩家"。"老套地说，是很习惯性地去试玩一款游戏，只要是新网游都要沾沾手。"

由蝗虫玩家转变为常驻居民，如此改变令人有些费解。于是老天使谈到了自己与《倚天II》的缘分："去年年末《倚天II》公测的时候，我和几位已经在网吧玩了几年网游的朋友一起接触了《倚天II》。其实开始我们不过是当作很普通的网游来玩，但后来变得特别投入。最主要的原因是，我有很多网友们都在这款游戏里。人多热闹，我觉得有一种难得的游戏气氛在身边，于是也毫不迟疑地加入了他们。"

有过去多年的游戏经验作铺垫，老天使在《倚天II》中的闯荡是相当顺利的，与朋友交流、共同冒险，老天使每天下班后的时光总是很快乐。不久，老天使体验到了身为《倚天II》居民最快乐的事："最难忘的应该是我小神女所穿的一件+6盘龙衫。《倚天II》的装备是否精良，对人物的能力影响很大。我一直致力于打造极品装备。在'玄铁'推出后，我和我的朋友打造出了这件发光衣裳，这可是全服第一件+6装备。我无法忘记那时候欣喜若狂的心情。第一次完成了这样的作品让我觉得非常有成就感。"老天使说，"这件衣服一直从38级穿到44级，若不是因为有镶嵌宝石系统，即使是+5的风凤神衫也无法替代它……"

作为一款强调动感打斗的游戏，在《倚天II》中，"战斗"仍旧是主流。三国鼎立的设定、帮战国战系统，使得老天使获得了不同的体验。"说说我第一次参与大型国战的经历吧。那次在虎丘混战，我国大败。虽然如此但仍旧觉得很精彩。在游戏里有了'出国'的兴奋感。到那时才懂得，三国中高手无数，这才产生了更多练级的动力，同时也认真地研究起对付不同职业的对战方法。"随着系统的不断升级，战马及骑乘战斗技能推出之后，《倚天II》的战争系统尤其令他和他的朋友们格外投入。老天使说："不论是现实中的朋友、游戏中的朋友，请他们来切磋、交流战斗心得是非常必要的，也是相当快乐的。全靠他们，我才探索出如何发挥精良装备优势的技巧。因此也萌发了制作这部PvP演示录像的念头。当然，这部录像也是在他们的帮助下完成的。"

谈到游戏中的朋友们，老天使仿佛辞无穷尽了。"我和网吧的朋友经常在《倚天II》交换我们的'运气'——也就是我们打到的好装备，也经常给予经济援助、购买对方所希望得到的物品。偶尔我们也会三两个人一起找个茶庄或酒吧，一起讨论些感兴趣的话题。"他说，他希望自己能帮助更多有相同游戏爱好的朋友："把我所知道的告诉他们，让他们也能快乐地玩游戏——不然也枉费了'天使'的昵称了，对不对？"老天使反问道。

SWC 法兰西决战
——coL VS SK

■游侠创作室 夜鸣猪



经过数日鏖战，一年一度的ESWC决赛在法国落幕。现在让我们先来回顾一下ESWC的历史：ESWC全称Electronic Sports World Cup，中文翻译为电子运动世界杯，由4名世界顶尖玩家创立，后转型成为Ligarena有限责任公司组织的电子竞技比赛，与韩国WCG以及美国CPL并列为三大全球性电子（网络）竞技大赛之一。

经过几年的发展，如今的法兰西之夏已经成了全球电子竞技玩家和媒体关注的焦点，经过全球范围的预选赛，CS项目汇聚了来自全球范围内的52支男子顶尖战队，其中包括中国的wNv和teamArt战队。在先进行的CS项目小组赛中，teamArt和wNv分别淘汰了劲旅ICSU和4K闯入十六强，而NiP和VP的决赛预选战以NiP获胜而告终。除ICSU和4K外，小组赛中还有芬兰冰刀Astralis也被淘汰，Lunatic则是来自韩国的另一支入围的亚洲队伍。其他强队的出线则在意料之中。



冠军coL喜捧奖杯

在首场1/4决赛当中，此前保持全胜的wNv遇上了德国头号劲旅，也是本次比赛夺标热门战队之一的Mousesports，比赛经过30局的激烈厮杀以wNv的惜败而告终，由于比赛采取单淘赛制，中国战队的本次ESWC之旅也就此结束。

在另外几场对决中，韩国Lunatic淘汰了IT，SK击败aLosers晋级，coL战胜GG进入四强。随后在半决赛中，SK与Mouz上演了一场Train上的防守教科书，双方相继上演了非常精彩的防守战术；而在另一场半决赛中，coL在上半场6：9落后的情况下下半场CT连下10分，未让对手的进攻有任何效果，与SK.dk共同会师决赛。

7月10日，coL与SK.dk之间的决战拉开了序幕。比赛采用单循环决胜制，也就是说，双方的命运只由一场比赛决定，而决定双方命运的战场就在dust2。众所周知，dust2这张地图是一张低战术地图，和nuke和train等地图相比，dust2更容易打出流畅的进攻，更容易表现出高观赏性，因此，现在越来越多的比赛把决赛都安排在了dust2上。

上半场比赛coL首先做T，SK.dk则作为CT，首先我们看一下双方的出场人员。

coL.fRoD	SK|whimp
coL.sunman	SK|zonic
coL.Storm	SK|spx
coL.Warden	SK|Drally
coL.tr1p	SK|eGENE

上半场开始后，coL的进攻相当小心和谨慎，首先2名队员对B洞内进行检查，之后从中门转战A小道，另外3名队员则在A小道附近伺机出击，待明晰对方防守站位后，coL对A小道发起了总攻。SK.dk的站位也相对地比较传统，2名压制A小道，2名中门，最后一个在B点外防守。配合着烟雾弹和闪光弹，coL顺利攻下了A小道，Storm留守中门处进行拖后，且收到了成效。中门处有闪光弹，回防的CT没有看到站在烟雾中的Storm，被其击毙，虽然Storm也被后来人击毙，但此时已经出现了coL 3v1的情况，而最终拿下了手枪局。

第2局开始，ECO的SK.dk没有买

任何东西，4人压制到A大道前端，仅剩的一人留在了B门口外。相对SK.dk的大胆扩张，coL打得依旧相对沉稳，由侦察再到进攻，也同样选择了A小道作为他们进攻的突破口。虽然顺利地进攻了A小道并埋包，但是之后的防守coL却有些显得掉以轻心，被SK.dk的队员击毙了fRoD和tr1p，影响了2个人下一局的经济。

第3局SK.dk继续ECO，coL当然也不会放过这个得分的机会，将SK.dk全面剿杀。此时coL已经3：0领先。

第4局，双方的武装处于同一起跑线上。coL义无反顾地选择了A小道进行突破，而SK.dk则将B点作为了防守的重心，派遣了3人进行防守，而这局比赛的英雄当数sunman和Storm，SK.dk的防守A小道的队员已经前压，与coL的主力展开遭遇战，sunman漂亮的1v2打破了A小道的防守。紧接着，Storm在中门拖后，两名SK.dk的队员同时出现在中门，Storm击毙一个后，又凭借躲闪到门后的瞬间对敌人位置作出的判断，漂亮地穿射击爆了敌人的脑袋（图1）。2名队员的1v2，让coL再次拿下了一局。



图1

第5局SK.dk再次进入ECO，集体防守在CT家和中门左侧，而coL此次改变了打法，在中门观察到无人防守B点后，coL进攻B点得手，击溃了SK.dk的反击。再得一分。coL5：0领先SK.dk。

第6局coL进攻的目的性不太明确。首先，Warden在B洞内制造声音企图扰乱对方视听，但被对方的手雷炸死。其余4人佯攻A大道，之后又转回A小道，A大道由手持AWP的fRoD留守。剩余3人上了A小道后，fRoD与他们进攻配合脱节，fRoD的节奏快于他们，结果被防守好的SK.dk队员一一击毙，丢掉了一分。

第7局coL打得相当艰苦和顽强。面对coL多次进攻A小道，SK.dk已经将3人安排在了防守A小道的位置上。coL依旧开始进攻A小道，此次比拼的是枪法和临危不惧的心理，是3个选择了最佳防守站位和4名进攻者之间的比拼，经过一番火并之后，coL攻上A台，但只剩下3名队员，SK.dk的spx首先用AWP击毙了一名，紧接着扔掉AWP捡起M4A1后再度击毙一名，但他没能上演1v3的好戏，最终被Warden击毙。coL艰难地拿下一局。6：1领先。

在多次进攻了A小道后，coL更换了打法，在第8局和第9局进攻了两次B点。所不同的是第8局SK.dk被迫再次进入ECO，coL赢得轻而易举。第9局，coL打出了本场第一次Rush进攻，5名队员飞速进攻B点，但SK.dk依旧将主要兵力放在了A，回防速度显然要慢下来，SK.dk选择包夹回防方式，即B洞里和B门外同时对B点内发动攻击，但是防守好位置的coL自然没能给SK.dk机会，再拿下一局。8：1领先。

第10局，SK.dk的3名队员选择前压A大道，此次与coL的大部队相遇，一番枪战后，coL又创造了一次3v1的局势，tr1p负责在A门断后，仅存的SK.dk的一名队员跑步来到A门，被埋伏在这里的tr1p早就听到了脚步声，在他刚刚进门后，便被tr1p爆了头。coL再下一城。

第11局，coL的战术本想通过进攻中门得手后转攻B点，但是whimp表现神勇，在烟雾弹的干扰下依然能以2个漂亮的爆头让coL出师不利（图2）。3v5的coL有点乱了阵脚，拿着C4的fRoD独自一人在B洞，其余两人则在A小道和中门被占据人数优势的SK.dk击毙，最后的fRoD手持AWP无力回天，最终丢掉了这一局。比分改写为9：2。

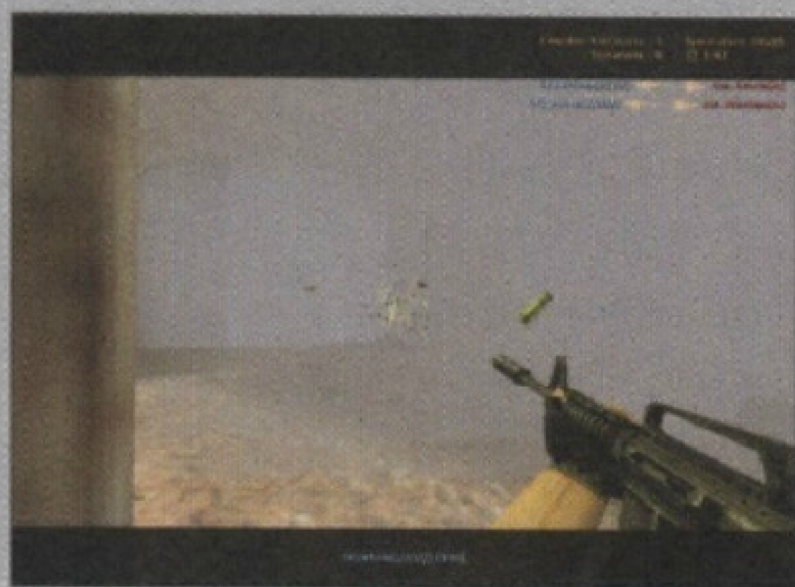


图2

第12局，coL再次选择进攻A大道，这是本场比赛第二次进攻A大道，而上次则以失败告终。这次不同的是，coL进攻A大道的态度非常坚决，和敌人周旋过后顺利攻上A大道，但是SK.dk的回防也相当精彩，面对3v5的劣势，SK.dk险些有翻盘的机会，连fRoD都感到了某种压力，居然用AWP打空了一名背对他的敌人。但是coL还是有惊无险地拿到了一分。

第13局，SK.dk再次ECO，已经是本场比赛第5个ECO了。coL每次对SK.dk的经济情况把握得很准，而且一旦算到对手是ECO局，coL便马上转攻B点，原因很简单，B点易守难攻，进入B点的只有2个很窄的入口。因此，枪械上占有优势并攻占B点后，对手很难反攻下来。因而coL已经以11：2领先。

第14局刚开始，coL对A小道进行了Rush，同时SK.dk也已经在A小道布下3人防守，但是coL的枪明显更硬，coL队员手中的枪一阵呼啸过后，A小道进攻得手。但在这样的情况下，他们选择了转攻B点，coL利用3打2的优势拿到了本局。coL此局的中途转换进攻方向并非灵机一动，在SK.dk重兵防守A小道的情况下，进行正面的拼杀必定损失惨重，而且虽然击毙对方3名队员，仍剩余2名队员位置不明，如果继续贸然进攻A点话，一旦对方剩余的2人依旧在A点防守，那么很容易造成本局的失败。因此选择转攻B，利用B对防守上的地形优势，以及coL本身的人数优势来稳固自己获胜的几率。在激烈的比赛能够正确分析场上的瞬息万变，正是体现了身为职业选手超人的意识以及阅读比赛的能力。

上半场最后一局，很遗憾SK.dk再次进入经济窘迫状态（图3），最终coL以13:2的大优势结束了上半场的比赛。

回顾上半场的比赛，coL主攻的方向是A小道，且进攻非常坚决，并没有因为对手加强了对A小道的防守



图3

而退缩。同时，coL对SK.dk经济方面的情况掌握得非常好，一旦对方进入ECO，coL总是可以进攻同SK.dk防守地点相反的地方，从而没有让SK.dk得到一局的翻盘机会。反观SK.dk，除去最后一局外，依旧有多达5个ECO局，占据了比赛总局数的三分之一。特别是最后一局，对于经济把握得不好，造成最后一局时依旧无钱出枪，这种对经济掌握的不准确实在有失超级选手的身份。上半场coL13：2领先，这给他们很大的心理优势，相反SK.dk的压力更大。由TT的原班人马组成的SK.dk急需一个冠军来证明他们的实力，以及他们继续存在的必要。但是面对如此的比分，想必SK.dk的队员在心理上已经笼罩了严重的阴影。下面我们来看看下半场的比赛。



图4

双方易边后，比赛继续进行。

第1局，coL使用了稳健又充满扩张气味的防守方法，tr1p和Warden前压到了A大道尽头，sunman也由B点绕到T家，最终走到T的身后。SK.dk则全体Rush了A门，并击毙了Warden，而后被sunman反击击毙一人。而SK.dk则选择集体撤回寻找落单进攻的sunman，并成功击毙。之后SK.dk再次进攻A大道，顺利安包后，coL强有力的回防给了SK.dk当头一棒，击毙了两名队员后开始拆包，SK.dk装包位置也明显不对，在A大道尽头进行远端防守的队员在C4被拆除的时候竟浑然不知，从而送给coL一分，coL14：2领先。



CS项目前三名登上领奖台

关键时刻，SK.dk再次进入ECO局，SK.dk选择进攻B点。可以说SK.dk本局前期的表现相当不错，大有翻盘的机会。在攻占了B点后形成2v2的形式，而对手最后2名队员也分处于B洞和B门外，但是急于求成的SK.dk队员在zonic和Drally之间上演了一出自相残杀的蹩脚戏，zonic误将门旁的Drally当场CT，“精准”地将其爆头（图4）。而自己接着也被真正的CT爆头，白白丢了一局。而coL也拿到了赛点，15：2领先。大难临头，SK.dk并没有让coL赢得如此轻松，开局后SK.dk强起AK，SK.dk3人A小道，2人A大道对于A点进行Rush，coL对SK.dk的强起枪显然准备不足，被SK.dk犹如行云流水般攻上了A台，coL损失惨重。SK.dk在3v1的大好形式下，终于拿到了下半场宝贵的第一分。但是情况依旧不能乐观，因为距coL的胜利只有最后一局。

上一局的失败让coL出现了本场比赛第一个ECO局，SK.dk依旧进攻A大道，力求力挽狂澜的SK.dk没有给coL机会，再拿下一分。

第4局，SK.dk依旧主要进攻A大道，coL在获得足够的武装后依旧选择前压式防守tr1p压制到A大道尽头，sunman和Strom压制进B区里面。但是单独的tr1p瞬间被集团冲锋的SK.dk击毙，紧接着攻占了A台，但是求胜心切的coL也出现了不应有的失误，枪法的准度下降，将本局送给了对方，此时SK.dk已经将比分追到15：5。

第5局coL继续进入ECO局，SK.dk选择迅速突进B点，取得环境和武器上的双重优势，且确保了本局比赛的胜利。15：6，SK.dk正一步一步追上来。

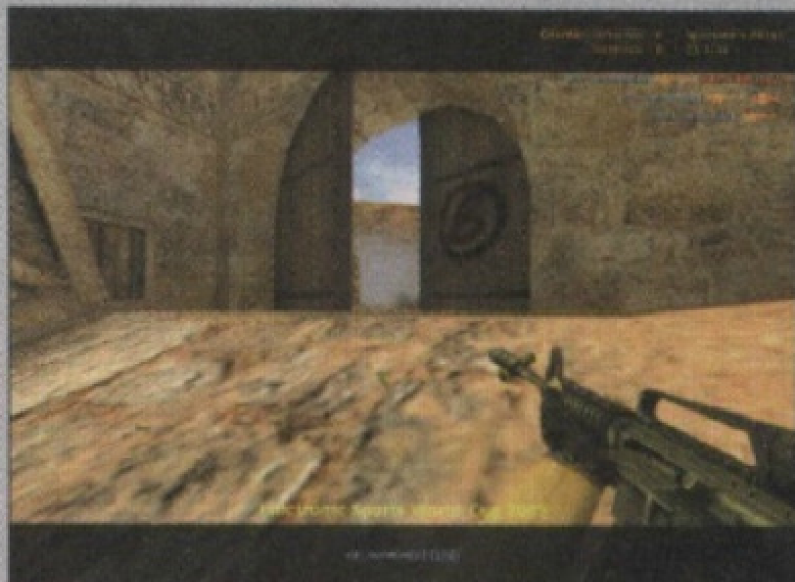


图5

但是，SK.dk的胜利之势没有能继续保持下去，对于胜利的渴望让coL的队员们全部振奋起来。SK.dk想从中门突破转攻B，但是这种打法被sunman打破了，漂亮的1v3让对手不得不承认自己的失败（图5），而SK.dk最后一名幸存者也在Strom的一颗手雷下飞上了天空，SK.dk在屏幕上打出了：GG。

比赛到此结束。上半场coL完美的表现让自己赢得了心理优势。下半场coL虽然让对手翻盘并连续2个ECO，但是由于比分基数的巨大差距并没有对coL产生过大的影响，最终coL获得了比赛的胜利。而SK.dk比赛中心理状态明显不及coL，也许ESWC的冠军对他们太重要，自从TT组成SK.dk后，SK.swe的重组让SK.dk的存在出现危机，他们需要一个冠军来证明自己存在的意义，但是所谓欲速则不达，SK.dk没能拿到这个冠军。



40 000美元奖金入手了

祝贺coL如愿以偿地拿到了2005 ESWC比赛的冠军，同时也希望SK.dk在今后的道路中能走得顺利。

从种族特性的角度探讨人类乱矿流

■北京 神速蜗牛

连续两赛季夺得WEG桂冠，Moon这个ID再次创造了新神话。然而，笔者很遗憾地看到，面对一个电子竞技明星的升起，很多玩家表现得却并不那么理智。如果你登录个魔兽论坛，你会发现玩家们对Moon的讨论大多集中在暗夜精灵太强、游戏设计不平衡、Moon乱矿流无敌，以及自己种族多么多么弱小上。而这些讨论中最激烈、声势最大的，当数人类玩家对Moon的批判。原因很简单，在上一赛季WEG上，Moon对TOD的那场比赛的确太伤人类玩家的心了。

然而本文并不想讨论暗夜精灵如何强大，之所以撰写本文，完全是有感于Moon对暗夜精灵的理解，进而引申到我们对自己种族的理解。也许你是一个即时战略的老玩家，也许你从魔兽争霸刚刚推出的时候就固定选用自己的种族，但是即便如此，你也并不一定真的了解这个种族。比如，作为一个人类玩家，你有想过其实他也是可以乱矿的吗？


配合口袋工厂和民兵快速MF分矿


麻利地立起基地

乱矿之前——什么是种族特性

我们可以通过Moon的一场比赛来说明这个问题，这场比赛是一场暗夜精灵和兽人的较量。兽人首发剑圣，妄图通过疾风步骚扰来拖住Moon，同时自己速爬科技。而Moon似乎有自己的小算盘，他首发了丛林守护者，并让丛林守护者和小精灵四散在地图各处，家里除了月亮井和生命古树外，什么都没有留下。剑圣一路溜达都没有看到Moon的英雄，而到了Moon家里更只是看到一堆建筑，连个活人都没有，于是剑圣就很郁闷，只能到附近MF点看看能不能捉到Moon的影子。但是Moon并没有任何MF，他只是把丛林守护者躲到了地图的角落里，静静等待夜晚的到来。正当剑圣空手而归打算会合家里的2个刀斧手去MF的时候，家中突然警铃大作，6棵战争古树和一个8农民抢修下的地精收割机协同丛林守护者的树人军团大举入侵。结果自然非常明了，在最后一个地洞被大树拍烂，剑圣也被地精收割机追杀千里，最终一刀放倒之后，兽人无奈地“GG”。


中立英雄开局——先兵营后房子

在这场比赛中，暗夜精灵剽悍的种族特性完全被发挥出来了。相信就算是暗夜精灵玩家也不一定会想到大树依然可以用在Rush上。而雇用的地精收割机更是可以匹敌1级近战英雄的强力攻击单位，这样的组合对于任何一个速爬科技的种族都是尤为致命的，更何况是首发剑圣的兽人。说到这里，我想玩家们应该了解到种族特性的意思了。所谓种族特性并不单单是自己种族的特点，而是融合了中立兵种、中立英雄、道具、地图等等各个因素而总结出的，能够充分发挥自己种族威力的战术。

那么，人类的种族特性是什么呢？在此，我们只着重讨论3点。

1.魔法单位：魔法单位无疑是人类最引人注意的特点，仔细研究一下


在关键位置建造房子，以保证分基地的安全

就会发现，人类的战术演化大多都是围绕法师职业的变化来进行的，因此，魔法单位是人类必不可少的单位。如果一个人奉劝你放弃他们，那就请BS他吧，这种看法绝对是错的。OK，既然明确了法系单位在人类中的作用，那么另一个人就决不能忽略，他就是——大法师。


这个位置比较适合

2. 大法师：大法师在人类部队中的作用无非是以下3点。水元素支持下的快速MF，辉煌光环对于魔法单位的支持，暴风雪在混战中巨大的杀伤力。然而大法师自己也有致命的弱点，那就是极度脆弱的生命，以及非常差的骚扰能力。


回家购买群补卷轴准备下一回合的MF

3. 整个人类种族的骚扰能力不足。每一个非人类玩家都会铭刻在心的一个准则就是，如果对方是人类，那么谁不让首发英雄去骚扰，谁就是傻子。然而，如果单单是初期的骚扰薄弱也就罢了，要命的是，人类后期依然难以骚扰。山丘之王是无法骚扰的，那小短腿根本来不及跑就一定会被回援部队放倒，圣骑士只能开着圣盾去用手电照亡灵农民，而选择中立英雄，不论选谁最终的结果也依然是不能骚扰——次发英雄等级太低了，而骚扰需要的是尽量短的时间内造成尽量大的破坏。

于是，长久以来，人类一直都因为自己骚扰能力的低下，而成了永远的被骚扰者……

好吧，那么，让我们开始讨论乱矿流

在这里我想说明的是，乱矿从来都不是某个种族的专利。乱矿是一种思维模式，一种宏观的战术，它适用于任何选手，只要你能充分地理解它。那么，什么是乱矿的精髓？很多玩家的共同看法是：快速MF，初期爆兵，在最短的时间内获得最多的资源，进而用资源的优势弥补科技的劣势。的确，这些都是乱矿的要素，但是并不是最重要的。事实上，乱矿流的真正精髓是——骚扰。很早以前的中国人就领悟到了“进攻是最好的防守”这个秘诀，而Moon更是把这个兵法发挥到了极致。Moon很清楚乱矿会造成科技的严重落后，这就代表着一旦对方部队成型，自己没有科技优势的部队根本不堪一击，乱矿形成的资源优势也会荡然无存。于是我们看到了疯狂的双线甚至三线骚扰——当一棵又一棵生命古树拔地而起的时候，敌人基地里却只有一片一片的农民尸体。

说到这里似乎我们进入了一个黑洞，刚刚我们才说人类不可能骚扰，现在我们又说乱矿必须要骚扰，可是你真的没有看错，这确实是一篇讨论人类乱矿流的文章。所以，我们是不是忘记了些什么呢？比如说最开始Moon对战兽人的例子中一个很重要的环节？对，就是那个地精收割机。的确，大法师的地位不能动摇，可是这并不代表大法师就一定要是首发。毕竟在双法出现之前，大法师的唯一作用就只是水元素支持下的快速MF，然而能够提供快速MF支持的，可不单单是大法师一个。


第二基地悄然动工


中期可以依靠中立兵种协助过渡

于是，我们便可以设想这样一种战术，让一个初期可以提供快速MF支持，同时又有相当不错骚扰能力的英雄来代替大法师首发，让大法师变成次发英雄，并通过次发英雄带队MF来迅速提升大法师等级。这是一个很有趣的设想，不是吗？但是实施起来往往变数会比我们所能预料的多得多。下面，让我们从宏观分析转入具体研究，来看一看人类的乱矿流到底是否可行。

英雄的选择

谁具备初期的MF支援能力和后期的骚扰能力？黑暗游侠、兽王、火焰领主、地精修补匠，这些都是具有强力召唤技能的英雄。而可以召唤就代表着初期的MF支持。那么究竟选谁呢？不用多作考虑了，当然是地精修补匠！黑暗游侠是后发英雄，初期黑暗之奴很难对MF速度提供稳定的保证，而兽王则因为体积太大难以骚扰，毕竟谁也不想看到一个农民就能把我们的英雄活活堵死在基地里面动弹不得，而火焰领主，这个家伙的脆弱程度绝对可以和大法师并列三甲，而且还是大型单位……

下面，让我们为新英雄的诞生鼓掌吧！

开局——口袋工厂的妙用以及一些小技巧

让我们以目前非常流行的1v1 ladder地图TM为例。首先，人类的中立英雄开局，先放下房子和兵营，基地建造的第四个农民变成民兵去探路，修理房子的农民放下英雄祭坛，第六个农民继续变成民兵向另一个方向探路。而第一个派出去的农民在侦察到对手之后转而向酒馆移动，准备招募中立英雄。同时家中的兵营不要忘记不停地生产步兵。

这样，当地精修补匠走出祭坛的时候，家中应该至少有3个步兵，拉

上4个民兵，直奔分矿吧！家里造上商店以备补给，而也就是这个时候，你的对手差不多也要对你展开行动了……那么，让我们来看看用地精修补匠如何应付对方的初期骚扰吧。这里我想说的是，一场比赛会有多少变数？无数种，因此，本文只会介绍一些基础的、发挥"种族特性"的简单应对方法，而不会研究具体战术。


第二英雄大法师

初期交战主要成分还是操作。然而，请不要忘记地精修补匠是一个地精，而地精都是"无耻"的，所以，地精修补匠自然也会有"无耻"的技能——口袋工厂。不知道大家有没有研究过口袋工厂。如果你研究过，你就会发现这个东西的体积非常非常大，大到什么程度呢？大到3个民兵和一个口袋工厂就可以将一个英雄牢牢困死。因此当我们在初期遭遇"三陪"的时候，只需要让两个步兵卡位，一般来说，敌人英雄看到两个步兵卡位是不会有"逃跑"的想法的。而就在这个时候，我们恰到好处地扔出一个口袋工厂，现场就会变得非常搞笑了。因此对于地精修补匠来说，"三陪"的英雄根本是送到嘴边的肉。同时，在初期，还会有两个意识形态上的小技巧。当你和敌人的英雄周旋的时候，别忘了让所有伐木的农民变成民兵，配合刚刚制造出来的一两个步兵进行快速地分矿Rush。让敌人的英雄沉迷在虚假的"三陪"中吧，当他发现的时候，我们的分矿早就已经开始正常运作了。注意在没有英雄在的场合要优先干掉穿刺攻击的单位，因为重甲可以抵抗近身攻击，这时候穿刺攻击的伤害就会尤其突出。另外，一些小细节是绝不能忽略的：当英雄快要升级的时候，一定要让他离开敌方的视线。原因很简单，如果我是你的对手，看到你升级，我的第一个想法是你在双线。于是我会想，这么短的时间你只可能MF1个地点（因为移动要比MF本身更浪费时间），而MF1个地点就可以升级的地方，只可能是分矿。那么你为什么宁愿选择让英雄陪我而执意MF分矿呢？答案不言而喻。


大法师带队快速MF


地精修补匠的单人骚扰

于是，当我们打退了骚扰，也MF了分矿，并建立起第一个基地之后，错综复杂的中期便到来了。

中期——骚扰与防御

对于乱矿来说，中期是最为关键的时期。因为这个时候，敌人科技的优势会逐渐显现。于是就需要我们不停地骚扰来阻止对方的科技迅速成型。同时，另一方面，大法师也将登场，我们需要更多的MF来让大法师提升到3级。所以如果你可以平安度过中期，那么胜利就已经离你非常非常近了。

中期的关键就在于骚扰和防守。大法师登场后，让大法师带队，地精修补匠去商店把速度靴、隐形药水、无敌药瓶和传送杖买齐就可以上路骚扰了。首先，第一站敌人基地，扔下一个口袋工厂就跑，然后四处看看对手有没有开分矿。有就把农民清理干净，没有呢，就再回敌人主基地扔下个房子跑路。地精修补匠骚扰的好处是，扔下一个口袋工厂你就可以悠闲地去溜达了，工厂会帮你料理所有后事，而你则可以让地精修补匠尾随敌人侦察，只是记得工厂消失之后过去再扔一个就好。当然，如果对手修了防御，修补匠就要挺身把防御拆了，然后扔下房子传送逃跑……地精果然是这世界上最"无耻"的种族。

而防御方面，则要注意对分基地的保护。然而保护并不代表好勇斗狠，在科技没有升上来之前，我们需要的更多是游击战术。当感觉和对方硬拼没有胜算的时候，我们就该开始游击了。首先在分基地的关键路口造房子，稍有风吹草动就马上拉上6个农民冲向敌人基地。这样，算上对手拆房子的时间，当对方到达你基地的时候，你的农民应该也在他家门前布阵了。接着双线，主力部队和对方迂回，同时迅速在对方家里码上几个防御。这时，一个无法解答的谜题诞生了。回城援救？我们取消防御就是了，就算防御已经造好了，对于乱矿的我们那几个防御也没多少钱。不回城？主力部队继续和对方周旋，同时肆无忌惮地防御，接着在我方单位生命都不高的时候撤退，把基地让给对方拆。不过记得撤退并不代表一定要退回家里，吃下一个群补卷轴，向对手家里飞奔吧。会合你造好的防御，你拆我分矿我就拆你老家！做人就是要心狠呀。


第三英雄即将登场

总结

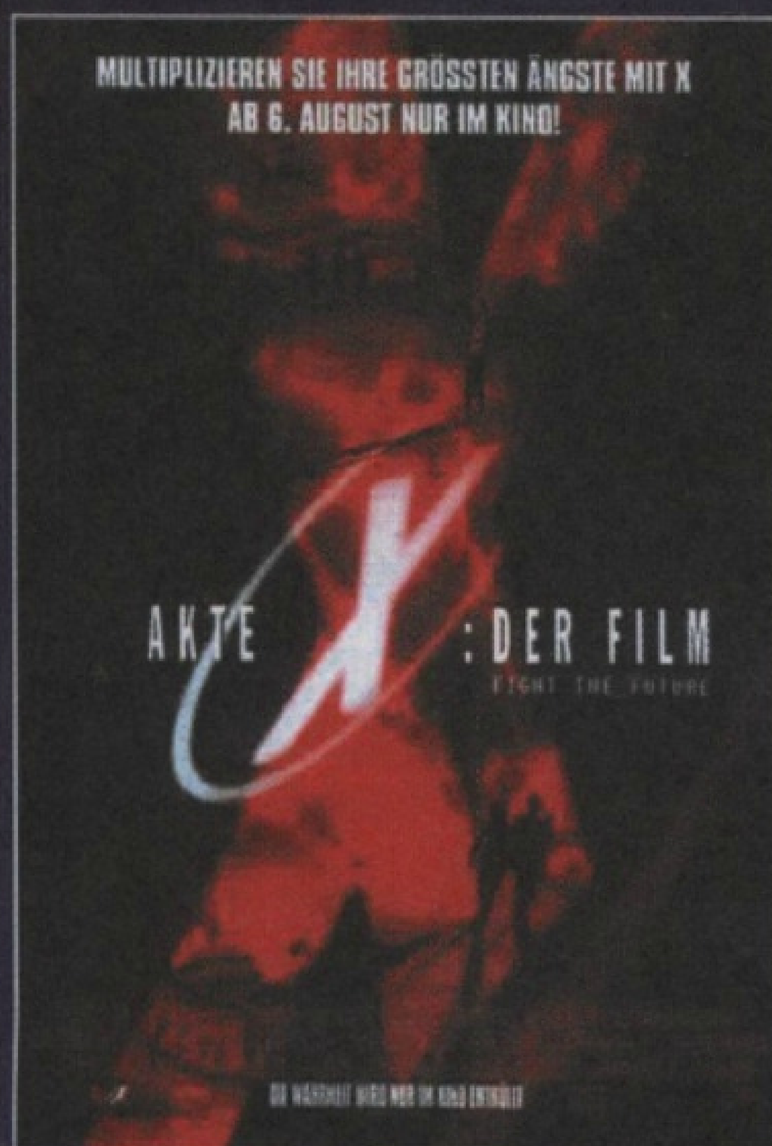
写了这么多文字，其实说来说去依旧是一个道理：了解自己的种族，应用自己的种族。不要把一切责任都推给种族平衡，不要把问题都留给暴雪，毕竟玩游戏的是我们，与其站在那里怨声载道，倒不如好好研究一下我们强大的对手。看看他是怎么做的，他究竟强在哪里，我们可以不可以做到，怎么做到。多问、多想、少抱怨，才是一个魔兽高手最应该具备的基本素质。P

哈罗，外星人

hello

■游侠创作室 龙神将

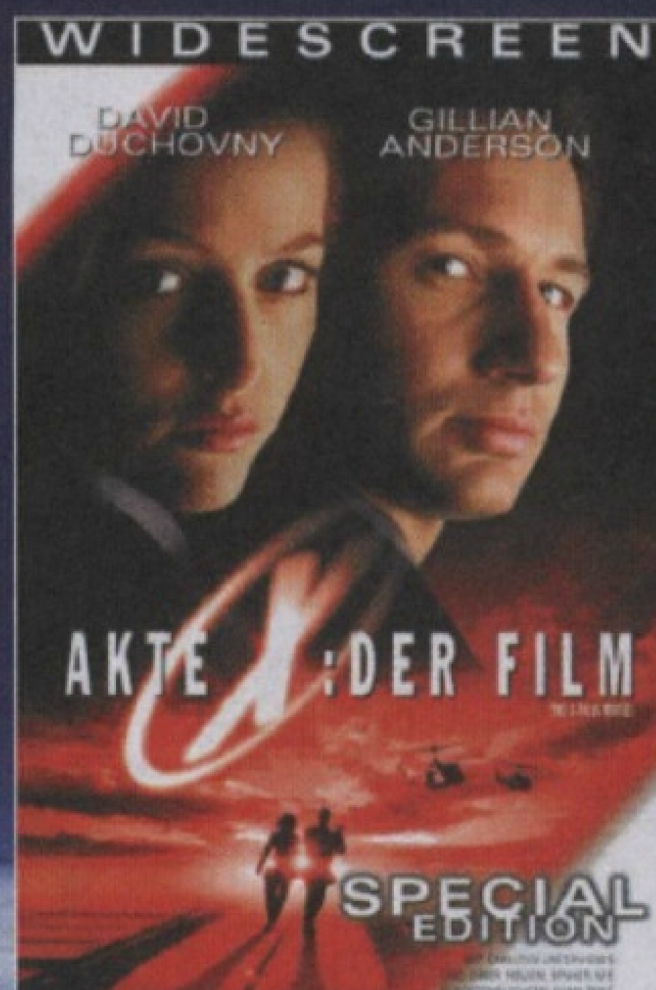
夏夜的闷热让我在床上辗转反侧，一种难以言状的焦虑感充斥着我的思维。屋外那条动辄便咆哮不已的狗忽然变得离奇的安静，连草丛中的蟋蟀鸣叫都无法听见了。我在冥冥中感觉到有什么不可思议的事情即将发生——转眼间，一阵强烈的蓝光从窗外照进来，卧室中原本熟悉的景致被这阵蓝光涂上可怖的色彩；我的意识在光芒中渐渐模糊，只看到在光芒中有一群矮小的生物向我走来——小绿人！



上述这段杜撰情节，对于熟悉《X档案》《第三类接触》等美国科幻影视作品的读者来说一定不会感到陌生和突兀吧？这是模式化的外星人劫持情节。当然，我们还可把情节设想得更有噱头。例如在《X档案之迷离空难》中，外星人公然劫持民航客机，被蓝光（注意，又是蓝光）笼罩的飞机的动力停止，机舱中的时间似乎变得静止。忽然一位被选中的倒霉鬼乘客（他自幼便被外星人不断绑架去做实验）漂浮起来，慢慢飘向自动打开的机舱门，飞向舱外那个神秘可怖的未知之处。忽然间一声巨响，美国空军战斗机发射的导弹摧毁了这一切……说来奇怪，有能力制造出时间静止的外星人居然会搞不定一枚偷袭过来的导弹？不过科幻作品的好处就在于导演可不受限制地随意想象，那些忠实的Fans所关注的是主角的命运，而不是这些细节上的破绽。现在商业电影天才斯皮尔伯格的《世界大战》正在全球热映，想必新一轮的外星人热潮也会随之席卷而来吧？

X档案：他们为何而来？

在科幻电视连续剧《X档案》最火爆的时候，曾有一款同名同题材的冒险游戏推出。这款游戏可说是为《X档案》Fans量身定做的产品，因为游戏中的情节对于没有接触过《X档案》的玩家来说实在是过于匪夷所思。而《X档案》Fans对此却毫不在意，他们的最低要求就是："我们不管20世纪福克斯公司会怎样设计游戏，我们只知道穆德和斯佳丽会在游戏中出现就足够了。"事实上这也是吸引他们购买游戏的唯一卖点。可惜玩家并不是扮演男女主角，而是扮演另一个联邦调查局（FBI）西雅图办事处的特工，年轻有为的探员克雷格。在游戏开始后，玩家就会听说穆德和斯佳丽失踪了（多巧妙的安排呀，最有价值的部分被狡猾的FOX公司这样处理了）；他们两人来到西雅图追查一件案子，但现在有3天没见他们回局里汇报工作情况了。主任助理斯内尔为寻求帮助来到西雅图，而你——克雷格则负担起找寻失踪特工的任务。



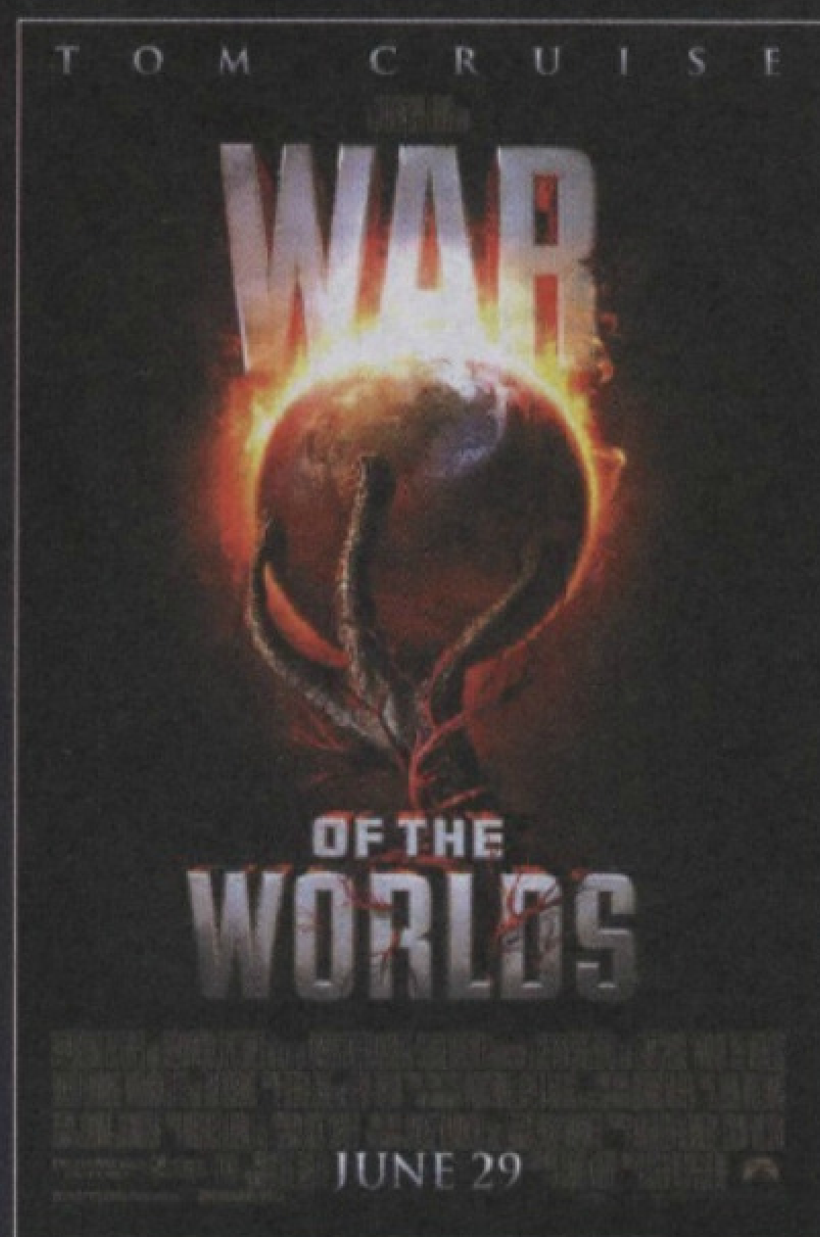
在游戏中出现了典型《X档案》的故事线索：超自然力、政府阴谋、突然死亡、无名疾病等，而最后玩家会发现与影片《X档案之挑战未来》（Fight the Future）完全一样的情节：外星生命"黑油"（Black Oil）入侵人体，把人类变成丧失意识的被寄生奴隶宿主。黑油是一种有智力的病毒，在几百万年前它可能是通过流星或别的手段（例如通古斯大爆炸）来到地球。这种病毒以类似于油的自然形式呈现，



ET 是我们印象中第一部充满温情的外星人电影

能进入异种生物体内并控制他们的身体。在《X档案》中一再出现的矮小、绿或灰色、四指、无鼻、大眼的小绿人形象，是黑油用来欺骗世人的形态，事实上在片中所有此类形象全部出自幻觉或不可验证的二手证言。其实黑油是一种没有特定形态的高等生命形式，甚至是以某种精神或思维形式存在。为了在外在环境严酷的宇宙中穿行，它们使用黑油作为载体，在条件适合的时候，它们又可转换成其它形态出现。它们可发出致命的放射性光线来杀死人类，而整个《X档案》背后的黑幕，就是黑油殖民地球的邪恶计划。

美国情报机构首次了解这种外星人是在1947年的罗斯韦尔（Roswell）事件，而首次殖民计划在1973年开始进行。全世界许多国家政府的领袖人物都意识到没有办法阻止外星殖民，作为缓兵之计他们成立了一个自己的组织并与外星人高层缔结盟约，协助外星人殖民计划。作为交换，外星人不会让这个联盟成员或家属被黑油感染。



《世界大战》在这个夏天席卷全球



ET 给外星人的形象定下了一个模式

外星人给影子政府提供了一个计划——创造对黑油病毒具有免疫能力的人类与外星人的杂合体。一旦这种基因杂合人试验成功，影子政府成员将接受此基因治疗成为变种人。在二战时从事人体实验研究的纳粹德国及日本科学家（731部队），被雇佣来进行人体改造项目。对外星人而言，目前他们还缺乏征服地球的足够力量，只能等到2012年他们的殖民部队来到地球——2012年，是地球的末日审判之年。



飞碟是必不可少的

作为人类，无论是游戏中的主角克雷格，还是影视片中的主人公穆德和斯佳丽都没有什么有效对付外星人的方法。他们的武器，9毫米口径的自动手枪只能制服被外星人控制的普通人类而已，对于罪魁祸首黑油他们毫无办法。但是在《X档案》的大结局中依然留有希望：穆德和斯佳丽的儿子威廉是第一个对黑油自然免疫的地球人，而威廉的命运就是与《终结者》中的人类反抗军首领约翰一样，肩负起领导人类反抗外星殖民者的斗争。

在《X档案》及其游戏衍生品中，外星人与人类基本上就是满腹诡计的大魔头与手足无措的被宰割者之间的关系。不管是看电影还是玩游戏，《X档案》的Fans都只能与主人公一起提心吊胆地试探黑暗世界的反应，这就是人类对于未知世界的恐惧心理使然，外星人代替了童年时怕黑孩子幻想出的恶魔、巫婆和怪兽，继续在成年人的精神世界中扮演着恶梦中的主人公。


火星人让地球变成地狱

世界大战：好莱坞式的恐怖游戏

与《X档案》一样，相当多的西方科幻片都描绘出了类似的可恶外星殖民者形象，例如刚才提到的《世界大战》。斯皮尔伯格执导的这部影片，剧本改编自上个世纪英国作家威尔斯的小说《世界大战》。这部史上最昂贵的科幻片把故事发生地从伦敦搬到了美国乡下的小城镇，主要内容也从大英帝国军队对抗驾驶三足机器人的外星恶棍，变成了美国码头工人携子逃亡的感情戏。好莱坞相信斯皮尔伯格、

汤姆·克鲁斯、外星人入侵、科幻

灾难、电脑特效——这些联合起来拯救得了地球，理应也可拯救得了渐入颓势的好莱坞票房。

斯皮尔伯格在这部耗资1.4亿美元拍摄的影片中采用了比较灰暗的蓝光镜头，他为了区别于普通的恐怖片格调，在场景中采用了单色的多种彩光灯的闪烁来映衬背景，有时场面总是五颜六色的，而大部分镜头都是在描述汤姆·克鲁斯的逃亡过程。据称其镜头避免了6种俗套：1.不能有显著的地标性建筑被毁灭；2.不能出现针对纽约市的攻击行动；3.不能让一个政治家或者科学家或者其他显赫的人物当主人公；4.不能出现一个军方领导拿着一根小棍子在地图上指点、移动船只模型的镜头；5.避免出现电视新闻记者被击倒的镜头；6.外星怪物并非来自火星。这样的限制使导演在镜头运用上受到束缚，好像规定了外星人只能破坏乡下小城镇而不能进攻像波士顿这种大城市。不过最大的一个俗套还没有被摆到桌面上，那就是外星人一定是大魔头的陈腐设定。



斯皮尔伯格的《劫持》


这幅海报象征着人类对外星人暗怀的恐惧

斯皮尔伯格在接受采访时宣称这是一部他拍摄过的最黑暗的外星人影片，在影片中的确充斥着一些极为恐怖的场景：三脚机器一边吸食人类的体液补充着自己的能量，一边把类似于废气的血液排放在空中，而地面上的树枝上以及建筑物上都结有带血的肠衣；在河水中漂浮着恐慌的地球人自己互相残杀的尸体……这样的镜头使人难以相信出自于一部曾拍摄过《AI》《ET》等科幻影片的著名导演之手。上述情节似乎更适合在他执导过的《辛特勒的名单》《拯救大兵瑞恩》等战争题材影片中出现。不过他在整部影片的演绎过程中，也进行了较深入地对亲情和人性的探讨。斯皮尔伯格在片中对美国人与人之间的感情进行了描述：杰伊在逃亡的过程中，一面要压抑自己的恐惧，一面要安慰子女的心理，特别怕小女儿看到如此血腥的场景而留下心理阴影。作为一个以前一直在逃避责任的父亲，在逃亡之路上怎么去管理不相信自己的儿女，都是有一定难度的。直到最后入侵者溃败之后，杰伊也始终没有摆脱那副冷漠的表情，但是毕竟灾难已经过去，他应该有了重新生活的勇气。《世界大战》在另一个方面也表现出了斯皮尔伯格和汤姆·克鲁斯的反战心理，"生命总会找到出路"这句话就是导演对生命艺术的赞叹以及对强行干预的反感。在这部影片的最后写道："人类没有白活，也没有白死。"这暗示了导演对战争的反感及否定的态度。



《接触》的海报

说到这里，读者似乎会疑惑于外星人的戏份到底在哪里？影片中的火星人状似章鱼，体大如熊，他们的武器能发射出热线和黑烟，将城市化为废墟。然而他们正当所向披靡的时候却不战自败，原来竟然是他们对地球上的病菌没有免疫能力这么搞笑的原因……其实在这里的外星人只不过是一个道具、一个配角而已，就如同数年前梅尔·吉布森主演的科幻影片《天兆》一样，那些会释放毒气的怕水外星小绿人，只不过是用来表现人类在灾难面前的勇气与智慧的道具而已。说起来还是数年前根据威尔斯原著制作的游戏《世界大战》中对外星人刻画得更深入一些，在游戏中玩家可选择英国或者外星人的阵营，去抵抗入侵或者占领地球。不过这款游戏的发行并不成功，甚至还不如配合新版《世界大战》电影宣传而制作的手机游戏有名。

虽然旧版的《世界大战》游戏实属失败，不过并不排除美国的游戏厂商会趁热打铁推出新版的《世界大战》游戏来。按照惯例，这款新游戏定会是一款3D动作游戏，其主人公是不是汤姆·克鲁斯虽不好判断，但想必到时挥枪横扫异型的场景一定是少不了的——这是美国人的习惯之一。

只剩半条命：外星人的宿命

Valve Software制作的《半条命（Half-Life）》已出到了第二集。在这部游戏的前作中，玩家扮演的是一位名叫Gordon Freeman的科学家。在游戏的开始，Freeman不经意间打开了一个时空遂道，使得可怕的外星生命涌进了黑山研究中心，同时也结识了G-Man这个外星人。在得知意外发生后，政府派遣特种部队欲图杀死这里所有的科学家和异型。于是Freeman、外星人和特种部队之间进行了三方大混战。在游戏的第一部结束时我们不知Freeman去了哪里，也不知黑山研究中心后来又发生了

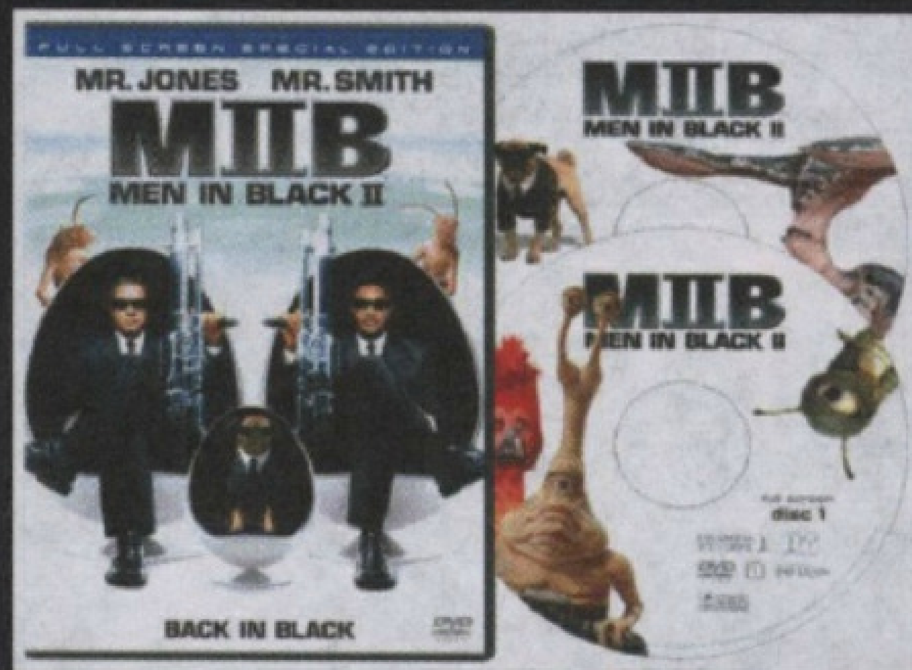



从DOOM开始外星人就是游戏中被屠杀的对象

什么，剧情就此稀里糊涂地结束了——不过玩家本来就是玩FPS游戏杀个痛快的，想必对主人公命运的了解也并不迫切。

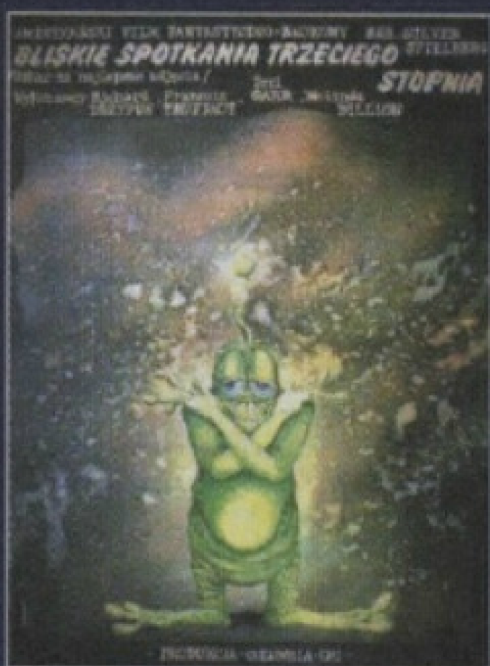
《半条命2》的故事背景设定为15年之后一个虚构的东欧城市"City 17"中，此时"City 17"正遭受大批外星人的进攻，前作的英雄Gordon Freeman在这里为G-Man工作。和前作一样，这次还是Freeman、外星人和特种部队之间的三方大混战。总之玩这个游戏不必去考虑所谓的理性，只要杀死一切会动的就万事大吉。外星人在这部游戏中依旧扮演群众演员的角色，他们的作用就是充当玩家的枪靶子——这些外星人虽然看起来凶神恶煞，但在面对玩家手中的重型武器时能逃回半条命就已经谢天谢地了。

除了《半条命》之外，还有一部根据老街机游戏改编的FPS游戏《51区》也赫赫有名。据说自从20世纪40年代新墨西哥州罗斯维尔飞碟坠毁事件以后，美国政府把所有关于外星人的研究都放在神秘的51区。和所有老套的故事情节一样，玩家要扮演的是一个名叫Ethan Cole的家伙，作为危险品紧急处理小组的成员与队友一起被派入51区，调查一次神秘的病毒爆发事件。与该地区的军方人员简短会面之后，你就一下子被丢进了水深火热之中。在你面前爬来爬去的是一大群变异后的士兵和科研人员，以及各式各样稀奇古怪的外星生物，它们存在的目的好像只有一个——干掉你或者把你变成它们的同类。奇怪的是，游戏里还出现了一些能预知未来和心灵感应的外星来客。这些大脑袋灰皮肤的家伙长得倒是蛮讨人喜欢的，但他们背后似乎隐藏了不少疯狂的阴谋。其实他们对整部作品的剧情发展没起到什么作用，反倒会成为影响你屠杀异形的绊脚石……



《黑衣人》中自有一番妙论

说起来外星人也算是电脑游戏中的不老题材，可惜他们演来演去总是充当反派角色。究其原因就在于：不管是黑暗还是超自然的力量，人类一直对未知的事物充满了恐惧。但由于好奇心驱使，越是恐怖的题材却又越吸引人去注意。在科幻游戏《黑衣人》（Men In Black）里，在见过外星人之后，K感慨地对J说："1500年前，人类认为地球是宇宙的中心；500年前，人类认为地球是平的；15分钟前，你说地球只有人类。真不知明天你会怎么想？"人们总是习惯给未来设计很多假想敌，于是有了怪物和反叛人类的机器人。现在人们已不会对怪物占领地球和机械人取代人类有过时的恐慌了，但并不意味着人类的恐惧感在消退，反而是他们对于越来越清楚的世界有越来越深层次的恐惧，因为还有数不清道不明的外星人。

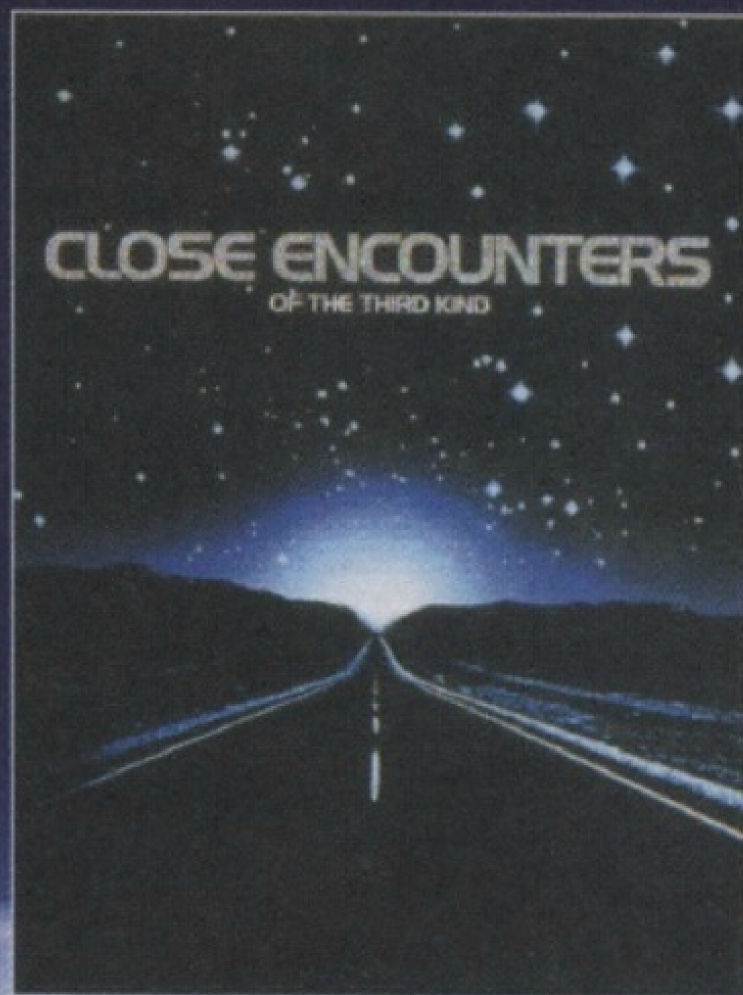


《第三类接触》中的外星人

第三类接触：哈罗，外星人

其实自从《ET》开始，斯皮尔伯格便不止一次地在自己的作品中讨论外星人与人类的关系。在他执导的10集科幻电视连续剧《劫持》（Taken）里，讲述了外星人是如何绑架地球人的故事。外星人虽然恣意妄为，但剧中更邪恶的力量却是美国军队。人们在对于外星人究竟是会善待地球人还是会颠覆地球人的问题上一直犹豫不决，这当然是因为谁也没见过外星人，也因为人类的弱势感和一直想居于领导地位的矛盾，总认为有什么东西将来会毁灭自己。

斯皮尔伯格曾说过："在我内心深处，我并不认为外星人一定是'坏家伙'。我认为他们只是宇宙中的旅行者，对我们的星球产生了好奇。于是我们和他们便相互了解，相互学习。这就是我当初拍《第三类接触者》的心态……"正是由于这种心理，才使得《第三类接触》《ET》等感人至深的外星人科幻片得以诞生。毕竟拿起枪炮来轰击决不是高等智慧的象征，文明带给我们的道德观念才是未来星际交流的纽带。



对于大部分公众来说，外星生命并不是作为一门科学或哲学进入他们的生活，而是通过幻想小说的形式使读者以及影片的观众得到对外星人的感性认识。纵使《世界大战》和《半条命》里面把外星人表现得多么血腥残忍，但《ET》《超人》等影片所塑造出的善良外星人形象依旧长留于人们的脑海之中。无尽的未来正向我们扑面而来，我相信存在于人们心中的纯朴道德观会引导我们摆脱好莱坞电影与FPS游戏所造成的种种偏见。当有一天真正的外星人伴随着蓝光降落在我们面前的时候，我们是不是该问候一声：哈罗，外星人？ P

传奇姻缘

■天津 哈林

我是"小李飞砖"名义上的老婆，实际上的女友，差只差那一枚婚戒，一纸婚书。结婚戒指目前售价过千万，而拿到婚书还要并肩经历一条可怕的死亡通道。这就是我们两个面临的传奇爱情。

不过一切都不能成为结婚的障碍，至少对我来说如此。他的ID是"小李飞砖"，而我是永远等着他回来的"孙小白"。名字后面挂上一个括号，里面是"xxx的老婆"，何等荣耀！

"你到底什么时候娶我啊？"我先给他头上扔了两符，又用凝霜砍上两下。我这点力气不足以让他这个39级战士掉血，不过足以振聋发聩，让这个装聋作哑的家伙开口说话。他打字的速度透着好整以暇："还没打到结婚戒指嘛。"

打不到可以用买的啊，这个死人，以他现在的身价，娶几个老婆都不在话下，可他还是振振有词："买的就没意义了，体现不出我们的感情百炼成金啊，老婆。"

这世上能体现出爱情重要性的，无非是老婆与金钱或者老婆与权利之间的取舍，他被三个法师围攻的时候，大叫的是："他抢了我的龙纹！"，比被抢了老婆更多用上十分凄厉。我想知道当初携手闯荡江湖的日子，是不是已经和故事中一样，化作龙纹下的一缕轻烟？

我们其实并不是一个在海北一个在天南，也不是网上一段缥缈情缘，这个不肯娶我的家伙此时就坐在我身边。虽然真正的戒指早就已经到手，但我不知为何就是执著于一段网上情缘。

两个人还是菜鸟的时候，一同身穿轻甲闯荡骷髅洞，当时他曾经信誓万千："将来咱俩都成了强人，就打个结婚戒指，在神殿举行一次史无前例震古烁今的盛大婚礼，请来所有亲朋故旧，再拿出结婚戒指给你套上。"

结婚戒指还是个遥遥无期的梦想之前，他的诺言全部都不能算数。每天听他左一个妹妹右一个姐姐叫得蜜甜，虽然知道这里面真正的女生少之又少，"紫雾如烟"可能是胡茬如烟，"血色罗莎"可能是血色罗刹，但总还是有点儿酸溜溜的感觉在心里酝酿发酵，恨不得放狗过去咬上他一口再说。

后来跟他练级的时间越来越少，独自一个人在僵尸洞舞刀弄剑，道士供给和防御必然抵不上战士，情急之下只能绕着自家养的狗跑圈，不过狗也比他忠实多了，死也不会离开我身边。

他握着裁决天神降临一样出现，是我被一堆会放电的僵尸团团围住的时候，他一边挥着手里大棒，一边还不忘嬉皮笑脸地聊天："打到结婚戒指了，要不要结婚呢？"

这求婚实在是既无浪漫也无煽情，可我人都是人家救的，顺理成章应该以身相许。我咬咬牙："结婚就结婚。"仿佛这不是我苦苦纠缠才得来的结果。

通往结婚神殿的路途仍然是险阻重重，没有礼服，我们都换上了最好的装备以示隆重。宾客们一大半都在半途就被怪物打下了线。不过有他在我身前身后护卫，狗都可以闲置在一旁。

走进神殿，里面竟然是遍地金碧辉煌，光芒闪烁。他头上冒出一串"嘿嘿嘿嘿嘿"，孩子般得意，原来他早就约好了几个兄弟，用金币铺地，叠上金砖修路。我一时感动竟然无言，他从房间另一头的电脑旁凑了过来，讨好道："我这是金屋藏娇啦，老婆大人还不满意？"

我自微笑，从今不会再怕他叫姐姐妹妹语气暧昧甜蜜，这个游戏里面坚决禁止重婚！

游戏的现实与现实的游戏

■网友 未名

当年，高考刚结束的时候，我对父亲说："能让我玩一个通宵的游戏吗？"现在，我已到而立之年，相对于无比现实的生活来说，对游戏的迷恋似乎成了一种奢侈。

2004年，对于我们这个工薪家庭来说，我玩游戏的消费占去了我和妻子全年工资的五分之一。计算了所有花费之后，我自己都觉得惊讶。下面就是我这个工薪族在2004年的电脑支出：加400元在二手电脑商处把C4 1.7变成了P4 1.8A；选择时机分别花345元和320元买了两条256M金士顿DDR400内存条（个人认为买内存简直就像买股票，看到现在金士顿内存的价格，有一种感觉叫心口痛），花1288元把七彩虹GF4MX440变成了昂达FX5900XT；花170元、290元分别买了光驱和刻录机（显卡、内存、CPU装在机箱内，老婆怎么能看得出来呢）；其他就是电脑及游戏周边产品的花费了：850元买了联想V30C数码相机，300元上网半年，还有……35元的金浪网卡就不提了。一切为了游戏。另外，大概买了60多张游戏光盘，花费200元。汇总一下，大概是4900元！

我来自北方的一个小县级市，三十挂零（这也许高于目前游戏玩家的平均年龄，记得某论坛上有篇帖子是询问论坛上有没有玩家是30岁以上的或女性的，让我感到自己仿佛是异类）。我从小就喜欢游戏，记得高考下考场后，我对老爸说的第一句话就是我要玩一个通宵的游戏。2002年7月我终于买来了自己的第一台电脑，买之前虽然对老爸、老妈说是为了以后学习，但真正的目的当然是为了玩游戏。买电脑的时候，自己对电脑一窍不通，C4 1.7、硕泰克845G、128MB DDR266内存、希捷40G硬盘、厦华17″纯平显示器被敲了4500大洋。最令我没面子的是，自诩为游戏玩家的我用的电脑居然装的是集成显卡。

2004年我接触了一些真正的玩家，对电脑和游戏有了更深入的了解，加上《孤岛惊魂》《DOOM3》《半条命2》等号称"硬件杀手"的游戏大作陆续发行，我知道我的机子不行了，现在回想起来如噩梦般的硬件升级行动也随即开始。这些花费，除了购买数码相机、上网、光盘外，其他都是我背着老婆用省吃俭用加截流攒下来的钱买的。幸好，收到两个红包，一个200元，一个2000元，真是雪中送炭啊。

现在我的电脑已能基本使目前的所有游戏流畅运行，但每当我在游戏中拼杀时并没有感到有多惬意。因为我每偷偷地花一笔钱，就有一种负罪感，觉得对不起自己的老婆和女儿。其实我并不是一个没有家庭责任感的男人，2004年我熬更守夜地啃书，通过了中国注册房地产估价师考试的两科，就是希望以后能让一家人过得更幸福。每天单位、家庭两点一线，除了喜欢游戏外简直就是一个新好男人。2005年更多的游戏大作就要上市了，《战地2》《细胞分裂3》《使命与召唤2》都放出了需要大把烧钱才能看到的逼真画面，还有《波斯王子3》《英雄无敌5》《神秘岛V》《幽灵行动3》以及《孤岛惊魂》的资料片。要迎接这些大作，我的电脑也还有许多"值得"升级的地方：845G的主板不支持AGP 8×使性能下降10%，不支持双通道内存使性能再下降10%，一块865PE也许是不错的选择；P4 1.8A已落后现在的主流配置，P4 2.8C能更好地配合显卡性能的发挥。

2005年我要参加房地产估价师的最后两门考试，女儿断奶了每月需要数百元的奶粉钱……有两位网友的话给了我深深的触动。一位叫Cmxmspro的网友这样说："既然你有这样的爱好，就应该很清楚要花多大的代价；既然现在你已经结婚生子了，就应该担起这个责任。该抛弃的就得抛弃，让妻儿生活得好才是你现在的目标。"另一位是和我有相似经历的网友Bin Klarke，"其实咱升级就是为了心理满足感。明明2500+，5900XT就够的，偏要弄个3200+、6600GT。反正这些年我是想通了，还是陪老婆、养儿女比较有乐趣。小时候总想将来能过上天天玩游戏的日子，长大后天天玩游戏反而觉得无聊死了。人哪，是缺什么就念叨什么。咱自己的人生不也是一场不能存档的游戏么？"

深夜，终于用和数字打惯交道的手完成了这篇文章。如果我有幸得到些许稿酬的话，我会用它换回几袋奶粉，而不是一条冷冰冰的内存条…… P

（请本文作者速与栏目编辑林晓联系）

第一届“沧月杯”《墨香》武侠小说征文大赛获奖作品精彩要览

■上海　十月山河



每一个人都有自己心目中的武侠，或飞天遁地，神龙见首不见尾；或大隐隐于市，贩夫走卒之间韬光养晦。对于“沧月杯”武侠小说征文大赛的获奖作者来说，每一个故事都是江湖的缩影，都让人充满无尽的思考和对人生的感悟。

金戈铁马间，逝去了留恋，苍老了红颜。雷霄的《恒罗斯》中，民族、战争、信仰，仿佛早已不是一个江湖所能承载的，更何况……那说不清道不明的儿女情。

“但是，我还是要谢谢你。”结庐的笑真诚无伪。

他蓦然回首，看着那个立在榻上的青衣男子，衣摆下那双赤裸的足在他心中隐隐地牵起了一丝痛。然后，他望着壁上静默的兵器，冷声道：“结庐，你若是真心感谢，那么……我不需要。原来……原来，你对我不过是救命之恩的感激罢了。然而，就算是事实如此，我也不愿相信。所以，你的感激我不需要！”

“你……”想要说什么却无法出口，结庐只是默默地走到他身旁，修长的指在空中微微犹豫了下，却终究还是扶住了他的肩。不易察觉的一丝颤动从他瘦弱的肩上传来，然后结庐看见他慢慢转过身来。

他忽然咬着的唇在一霎那如樱红之艳，身后那个苍冷且苍白的世界亦为之融化。缓缓地伸手取下束发的木簪，他黑黑的眼里又明光清亮起来，里面仿佛有着不曾见过的羞涩。窗外的玉屑碎琼悠然飘落进来，如蝶般跌在那蓦然如匹练倾泻的发上。

冷冷淡淡的月华在屋中浮动，清冷的气息瞬息灼热起来。结庐忽然只觉眼前一阵泡影幻灭的恍惚——那年少冷峭的安西节度使竟然在弹指间变作一个妙龄华容的女孩儿！

乌发如泉披散纷拂，平日俊秀少年的沉潜之美在这顷刻之间爆发出来。结庐如今才知道中土古书上所言的“静女其姝”是怎样的眉目明丽，那种寂静如水之中怒放如花的美是如此惊心动魄。往日刀剑的戾气从她身上销泄，如今的她只是一个脱去所有伪装与面具的女子。真纯宛如沐浴暗夜清辉的精灵，那份不曾外露的柔弱让人满心怜惜。

——雷霄《恒罗斯》

同样的信仰的冲突，在戴飞的《灭劫无常》中却变成了一个欺骗了一代又一代人的荒谬玩笑。

很快昆仑弟子都或死或伤，唐非的脖子也被一柄利剑架住，只剩下苍松和师弟白木还在苦战。二人使开两仪剑法，被七八名魔教高手围在中央，其余的教众们都好整以暇地在一旁看着。

激战中，白木脚下一滑，卖了个破绽；一名魔教弟子看准时机发招抢攻，却不料白木突然倒转剑柄，从下往上反撩，一剑刺入敌人的肋下。白木正在心喜，敌人却拼死用力，将白木的剑夹住。其他人趁势抢攻，一把巨斧将白木的头砍了下来，在半空中打了几个旋才落在地上。

两仪剑法既破，苍松独木难支，很快也被击倒。

这时候唐非才找到了缨络的身影。她的右臂已被砍断，躺在地上面色惨白，伤口处还在不断地流血。唐非蓦然感觉到心中一阵剧痛，几乎忘了自己的处境。

魔教教众开始逼迫众昆仑弟子投降，凡不投降者一律杀死。唐非眼见着一个个鲜活的生命转眼化为乌有，却又无可奈何。此时一柄剑指向了缨络的胸口，缨络冷冷地看了对方一眼，丝毫不理睬他的问话。那柄剑往回微微一撤，眼看就要发力。

唐非突然大叫起来：求求你们不要杀她，我也是魔教中人，我的师父是残墨。在一片惊诧中，唐非只顾得上去看缨络的表情。他心中明白，这句话一出口，从此他将不再有与缨络坐在一起仰望星空的机会。

缨络淡淡地扫了他一眼，眼光中充满鄙夷。唐非慌忙开口乱七八糟地解释着：我就是当年和你一起被筛选的人，我不是故意要骗你的，我从来没做过坏事，真的，我……

突然之间，唐非半句话也说不出来了，因为缨络已经狠狠地向前一撞，任利剑穿透了自己的胸膛。那一刻，唐非觉得自己的心碎裂开来，只能麻木地看着自己的同门——将昆仑派弟子杀灭干净，而对旁人对自己的问询充耳不闻。

——戴飞《灭劫无常》



江湖变幻，彷佛每一个人在对盏三五杯后便成了你的刎颈之交，又彷佛与你一起生活了数十年的人也会在你不知觉中捅你一刀。《墨香别传朝圣之歌》，来自于小川的无间轮回。

人已杀，剑护体，脚急点，这一系列的动作如行云流水，一气呵成，无半分多余和累赘，卓傲白已经逸出数丈之外。任何小看他的人果然必将付出惨重的代价。

余下两个暗堂使早已经醒悟，哪来的墨香，这完全是诱敌之计！愤怒之下，两人眼中凶光暴射，"嘿嘿，这样就可以逃得掉吗？暗堂座下力岂仅尽于此？"果然左侧一人，沉腰挫身，吸气收腹，双手虚抬，一副振翅欲飞的架势；右侧一人双腿猛缩，纵身往左侧之人双手一点。左侧之人绷紧的身体猛地一送，那点上他双手之人缩紧的双腿猛地伸直，身体迅速舒展开来，便如冲天猛禽一样，于半空袭向卓傲白。那样的速度，绝对可以在一瞬间就能追上卓傲白。这一招几乎积聚了两个人全身肌肉的弹力，所爆发出来的力量和速度世间任何一个人也绝对办不到。就是在这一招下，七年前号称轻功天下无双的鬼影子名败身死。

卓傲白可否躲得过？

"喀喀"，是两声腿骨碎裂的声音，紧接着"噗"的一声，是天灵盖碎裂的声响。

卓傲白顿住身形，望着身后不可思议的场景。本应该闪电般追上他的人，现在如一摊烂泥一样软倒在地上，没了声息。一人无比寂寞地负手而立，眼里却透出真诚和炽热的神色。

一股清风刮过，吹得衣衫猎猎作响，漫天的逼仄和黑暗似乎被破开了些许。卓傲白心中剧震，有一股几乎呼吸不过来的激动。这个人不会就是中原武林苦心十年的希望吧？这个人不会就是中原百姓千秋万世的福祉所在吧？这个人不会就是自己忍辱负重，历尽千难万险所要找的人吧？但是他还是不大敢肯定。"你，你是谁？"那人轻轻叹了一口气道："你刚才不是已经叫过我的名字了吗？"

——小川《墨香别传朝圣之歌》

佛有大慈悲，大智慧。或以偈语渡人，或化身金刚伏魔。善，佛性也。李启庆的《塔尔寺》也道出了其中三味。

王黑獭算是出了口恶气，与王黑虎一路烧杀着回娘热沟，把之前被枯树喇嘛放了的姑娘，依旧是抢了回去。王黑獭也懒得问这里边究竟谁是枯树喇嘛的女儿，奸淫了几日后，一古脑儿推到山崖下摔死了。

人们也都道枯树喇嘛必是死了，哪想到过了十几日，却见他依旧是在那枯死的胡杨树下打坐，只是变得更干、更瘦了。妇人听说枯树喇嘛又活了，大哭着过来，搬起石头照着枯树喇嘛头上砸，说早知如此，不要你去救，还留得姑娘的性命。枯树喇嘛坐了半晌，脸上竟多了两道泪痕。他摇摇晃晃起身，向娘热沟走去。王黑虎还没走呢，正与他的兄弟在山寨内欢宴，看到这喇嘛竟又站在自己面前，都当是遇到了鬼。



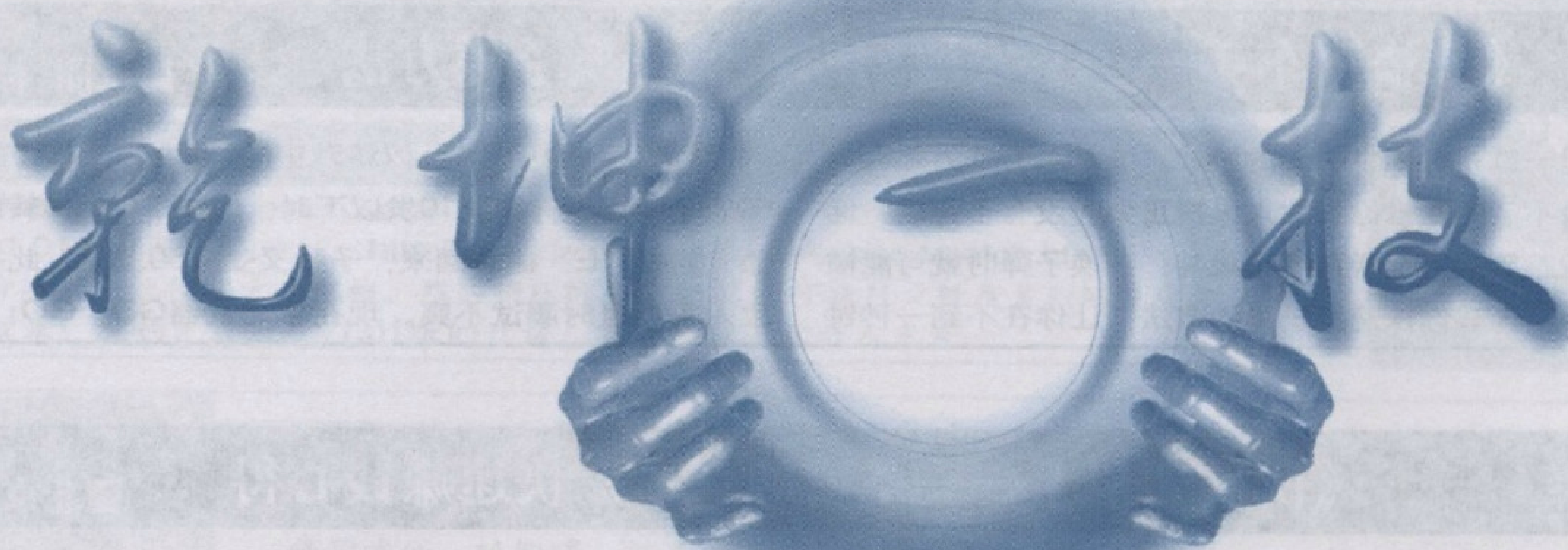
那一夜的情形没人说得清楚，因为除了枯树喇嘛自己，知道详情的人都已死了。人们只知道娘热沟被火光映得通红，那火却又不像寻常的火，没有一丝的烟气，亦没有爆炸之声，竟不知道是从何而来。后来，人们到那被烧成一片焦土的山寨里去，只看到残垣断壁上，留着一个个的小坑。那些小坑极是怪异，每一个都正好能容下一只拳头。

那天清晨，枯树喇嘛一只手抓着王黑虎，一只手抓着王黑獭，把他们倒拖回岩砬窠。他找来一块锋利的石头，当着王黑虎的面，把王黑獭给活剥了，然后把那块人皮给铺在了岩石上；王黑虎是给活活吓死的，枯树喇嘛也把他的皮剥了，铺在了另一块岩石上，然后把两具血淋淋的尸体丢在荒野里，任野狗去吃。他自己呢，就坐在那两块人皮中间，一直坐啊，坐啊，从此再没有起身。人皮被太阳晒得枯干了，被风吹薄了、吹没了，他还是没有起身。他像一尊泥像一样地坐着，偶尔会有人来到这里，在他身后的胡杨树上，挂上一条洁白的哈达。后来一个铁棒喇嘛说，枯树喇嘛使的武功，有些像是秘宗早已失传的"红莲吐焰"。据说那位索本后来曾问过塔尔寺的活佛，"为什么枯树喇嘛要任马贼们践踏自己？"活佛说："因为他是喇嘛。"索本又问："为什么枯树喇嘛要把王黑虎和王黑獭的皮剥下来？"活佛沉吟半晌，仍道："因为他是喇嘛。"

——李启庆《塔尔寺》

小说完整版请见《墨香》官方专题站点：
http://www.moxiang.com.cn/zhuanti/cy/end/cangyue.htm

第一届"沧月杯"《墨香》武侠小说征文大赛主办方腾武数码成立于2004年2月，目前下设上海、北京两个分支机构，以网络游戏为主要依托，积极开发数字互动娱乐多种服务形态；整合行业资源，充分利用自身优势，促进中国数字互动娱乐行业的规范发展。腾武数码于2004年11月开始运营的新派全3D东方幻想武侠网络游戏《墨香》，以真实的中国大地为背景，充满水墨特色的地图写意再现了中国古代江湖。《墨香》开放式的自由成长让玩家可以尽情感受中华武学博大精深的魅力。最新推出的《墨香》v1.50版本开放了更多的新场景和BOSS战、团队战等新玩法，凸现轻松游戏乐趣。



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《帝国荣耀》《黑暗史诗》

《真·三国无双3》最速练满体力无双

■江苏 王琦

关卡：黄巾军击退战

人物：联合军武将

装备：赤兔、绝影、飞电、的卢任一匹皆可（推荐赤兔）；白虎牙、玄武甲（等级越高越好）

具体修炼大法：先把难度调到最简单（建议在自由模式下修炼，省去存档和退出的麻烦），新武将最好已拿到5级兵器（武器等级低一点也可以，但要白虎牙等级高点）。

一出来就骑着宝马直奔张梁所在地，直捣黄龙。到了快接近张梁老巢时他会施妖术降雨，这时我方总大将附近会有伏兵出现，不管他，还是继续往前。到了快接近张梁的地方（下坡处），先不要去杀张梁，做正事了——就是吃仙酒和点心。仙酒在右方，点心在左边，即地图上没有敌兵的两个小空地，找一次就知道了。吃完东西马上去杀张梁，记住目标就是尽快干掉张梁，不要和旁边的小兵纠缠不休，因为你不尽快杀他，等下你的总大将就挂了。杀完张梁存档，OK，修炼成功。

注意，你的目的很简单，那就是吃点心、仙酒，再杀张梁过关，所以一路上不要管任何武将更不要管小兵，以最快速度完成这两项任务，敌人伏兵一出来我方总大将坚持不了多久的，如果你5分钟内还解决不了战斗，那我方总大将就拜拜了。

战绩：我练的一个武将，5级武器、15级白虎牙、10级玄武甲、绝影马，从开始到结束2分钟一关搞定。反复练不到半个小时把体力及无双全部练满！

《帝国荣誉》火炮运用研究

■浙江 何琦

《帝国荣誉》中有两种炮：加农炮和榴弹炮。

加农炮分为6磅炮和12磅炮，弹道弧度小，火力覆盖范围广，在直线射程内不论是己方还是敌方的步兵、骑兵都会受伤害，所以加农炮正前方不能摆放兵阵。加农炮对付步兵有先天性的优势，射击时无需直接点击到敌军阵营，只要向其身后开火即可，凶悍的火力一次性齐射，放倒纵向队列中的数人不成问题。

榴弹炮由于弹道弧度大，从而保证了火炮前严阵以待的我方军马免受己方炮火误伤，在攻坚战中攻打敌方的建筑物比较有效，但用来对付步、骑兵收效不大。炮击前还必须计算运动的提前量，估计炮弹爆炸的时间以及敌人到达的位置。

所有炮兵部队必须展开（快捷键按"B"）方能向敌人射击，等到收拢炮架后才可移动大炮。与大部分即时战略游戏一样，火炮占据高地后其射程以及视野都会明显开阔，当然加农炮需要作出调整后才可射击。虽然本作中的火炮杀伤力总体来说并不是很大，但射程范围却很广，具有打击敌军士气的效果。不过需要注意的是，敌人被炮击后多半会不顾一切地出兵杀奔炮兵阵地，而火炮近战能力弱到可忽略不计的地步，所以千万不要将炮兵单独暴露在敌军面前。

实战当中重火枪兵毫无疑问是作为肉盾，轻火枪兵射程较前者远一些，置于二线，至于我们炮兵的位置显然不能在第一线，而放置在我军阵营后的话，榴弹炮还好说，加农炮一开火难免不会伤到自己人。建议大家把炮兵放在主力部队中间（必须散开一定距离作为射击间隙），部署骑兵部队在左右两翼防卫核心中央的炮兵阵地。总地说来，《帝国荣誉》中的战斗还是以人海战术为主，尽管骑兵拥有强大的突击力、机动性，遇到组成特殊战阵的火枪兵还是会受到灭顶之灾。对于骑兵的运用方面，迂回包抄敌军后方真空地带，突然袭击作为战斗中的一支奇兵，然后分割歼灭敌残余部队才是不败的正道。

《侠盗列车手——圣安地列斯》快速换子弹方法

■沈阳 神人无忧

GTA是一款暴力因素较多的游戏。既然含有暴力那么枪战火拼是少不了的。当你和敌人火拼正爽时没有子弹了，你只好抱头就跑等换好子弹再继续战斗，在换子弹时就可能被敌人干掉。下面教你快速换子弹的方法，让你在不到一秒钟的时间就可换好子弹。以游戏中的M4为例，其中每弹夹有50发子弹，当你打到10发以下时，先按“Q”键转到其他武器，再按“E”键转回来，子弹又变成50发了。此招用在与敌人争地盘时屡试不爽。现在拿起武器GO！GO！GO！

《侠盗列车手——圣安地列斯》快速赚钱心得

■北京 傅礼阳

在游戏初期，大家是不是觉得手头特紧？其实赚钱方法实在太多了，我在这里所举的不同于有些网友说的什么坦克、直升机任务的赚钱方法，要比那些简单得多，还维护了社会秩序。

在我们城市中有一些药品贩子，看起来和一般人差不多，但他们身上藏有大量现金（2000块钱左右）。这对初期一二百块的任务报酬来讲可是笔不小的费用！这些人一眼就能认出来，他们中有黑人也有白人，黑人穿一件黑色透明背心、灰裤子，脖子上有项链。白人穿一套头帽衫、牛仔裤。他们的共同点是不轻易走动，喜欢把双手交叉在前面，鬼鬼祟祟地瞧这瞧那。假如在一旁仔细观察会发现一些市民和他们偷偷交易，见到他们会出现对话，很有可能引起枪战，还不如直接干掉他，2000元到手！使用这种方法赚钱，既简单又打击了贩毒行为，何乐而不为呢？

NBA Live 2005进攻无赖大法三招

■福建 风若吹

进攻无赖大法第1招：内线挡拆。大家都知道NBA 2005有很多呼叫战术，挡拆便是默认的4个进攻战术之一。大家可能习惯于在外线靠挡拆制造机会远投，其实挡拆在内线进攻中威力更大。使用方法是控制PF在禁区附近持球，呼叫一个挡拆战术，这时我方的C会跑过来，挡住对方防守的PF，这时对方的C会过来补防，不要犹豫，直接把球传给我方的C，然后扣篮得分。由于此时即使对方的C已失去身位，即使有很强的盖帽能力也很难盖到。此招威力巨大，为防止对手神经崩溃而强行退出，建议少用。

进攻无赖大法第2招：狂转战术。过程很简单，使用灌篮和运球能力高的球员按住转身键，杀入对方篮下，然后扣篮得分。为什么说此法无赖？因为对于没有盖帽专长队员的球队来说此法基本无解，最多只能用犯规来阻止我方扣篮。适合可使用的此法的球员有韦德、弗朗西斯等。即使对方有“手”，这些速度快的后卫也有可能在对方还没作出反应就把球扣进。此招气势惊人，为防止对手失去游戏的兴趣，也建议少用。

进攻无赖大法第3招：前场快攻。在防守时控制一名速度快的后卫。在对方球员投篮的同时朝对方半场跑去，然后切换到内线球员争抢篮板球，如果对方球不进，抢到球后立刻把球甩给我方那名处于对方半场的后卫，接下来，嘿嘿……此招犹如一把匕首直插对手心脏。为防止对手吐血而“亡”，建议不用。

《指环王——中土大战》之另类过关

■北京 charles

正义的圣盔谷：开战准备期间在内城造洛汗井和铁匠屋，外城造洛汗井和农场，下面的营地全部造农场，同时弓兵房开足马力造兵。等升到2级后不要忙着升火箭，先造精灵弓手（本关造的兵以后会出现，所以多造精灵弓手），等达到指令上限后再升级装备。另外要在左边的矮墙修一个后门供英雄出入。战斗开始后，只留一队义勇弓箭手守城门，其余全部到左边的矮墙，英雄通过后门到墙外打长矛兵练级，骑兵扫荡弩兵，出现炸雷后不要忙着撤兵，派英雄打掉就不会出现城墙被炸了（不太忠于原著哦），这样可轻松坚持到援兵来。

正义的米那斯提力斯：城墙上不要全造投石车，不然一旦外面出现混战炸死自己人，哭都来不及。另外要修几道后门，一层全造防御塔和刚铎井，二层造农场和投石车工场。本关防御的难点不在于兽兵，而在于那些攻城器械（尤其是攻城塔），但其实并不难，关键在于前几关要训练一定骑兵（笔者玩时有3队4级刚铎骑兵），一旦出现就派骑兵打掉。还有一个令人很头痛的问题就是葛龙德，城门在它面前根本不堪一击，而一层的弓箭兵往往因撤退不及而挂掉，给以后的任务带来很大的麻烦。这里也有一个技巧：等葛龙德出现后，使用召唤洛汗援兵和精灵的能力，再加上你的骑兵部队，在它到城门前打掉它。只要再注意一下攻城塔，守城应该是很简单的事。

正义的达哥拉：本关很麻烦，因为敌人营地比较多，不好守。其实除了主基地，其他营地完全不用守，你被打掉一个基地，但你打了敌人两个，你还是领先。但基地一定要造，不然敌人反复造基地，你打起来会很麻烦。

近期新作颇多，不乏亮点，让玩家有种不知所措的感觉，简直不知从哪款玩起才好。

■游侠补丁网 水寒

《伊苏——菲尔迦纳的誓约》（日文版）v1.01升级档及补丁



补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ysf101cd.zip
官方v1.01升级档下载地址：http://www.falcom.co.jp/ysf/support/patch.html
使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.01版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《信长之野望——革新》（日文版）补丁



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/nb12mcd.zip
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠网小旅鼠制作）

《信长之野望——革新》（日文版）简易汉化包第二版



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Nobunaga12cnv2.exe
使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：对游戏进行不完全汉化。（感谢光荣中文网暗黑破坏熊制作）

《信长之野望——革新》（日文版）超级属性修改器v1.0版



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/nb12ed.zip
使用方法：将修改器解压到游戏安装目录下，执行修改器，通过“Start Game”功能开始游戏，按相应热键进行修改即可。
补丁效果：包括武将修改、城市修改、兵科修改等全面属性的编辑。（感谢游侠光荣元老竹本陈制作）

《超能力战警》补丁
（Psi Ops The Mindgate Conspiracy）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/psiocd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update文件夹下的所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《神奇四侠》补丁
（Fantastic Four）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/fan4cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《末世拯救》补丁
（Psychotoxic）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/psyccd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update文件夹下的所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《战地2》补丁
（Battlefield 2）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/bf2cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的BF2.exe和CoreDLL.dll覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《侠盗猎车手——圣安地列斯》赚钱小法
Grand Theft Auto：San Andreas

1.首先，找一个开阔的地方，输入秘技"Panzer"得到一辆坦克。上坦克后按小键盘的"+"键，然后下坦克，跑远点，再输入"Bigbang"，坦克会爆炸。之后，再次输入"Panzer"，上坦克，这次不要按"+"号，直接下坦克再输入"Bigbang"。如此反复N次，到后来你炸一次就会有好几十万的钱给你。

2.弄辆警车或者FBI专用车，然后买Minigun，弹药需买到20 000以上。到机场附近开启警车的任务模式，很快你会发现逃犯们的车子都在机场Checkout大厅外面的下层公路上进行刷新，具体位置用雷达可看得十分清楚。站在离这个刷新点稍远的地方，用Minigun痛快地狂扫目标吧。因为车子都在这里进行刷新，所以打爆一辆又来一辆，连续完成数十次乃至上百次，那钱就会如滚滚江水络绎不绝地流进你的口袋了。

《伊苏——菲尔迦纳的誓约》秘技
YS：The Oath in Felghana

存档X：\Documents and Settings\你的电脑登录名\Application Data\FALCOM\ysf_win（Win98的在游戏目录）里的ysf_win.ini文件，将

GameClearFlag=0

GameClearFlagNightMare=0（每个人通关的次数不同有差异）

改成

GameClearFlag=3

GameClearFlagNightMare=1

即可开启NightMare模式。

在游戏中使用以下秘技即可得到相应效果：

F2：升1级

F3：获得10 000金币

F4：获得矿石1000个

F5：HP回满

街头赛车联盟
SRS Street Racing Syndicate

按下方向键↑↓→←开启作弊窗口。在窗口中输入作弊码，即可得到相关效果：

IGOTGST：1999 Mitsubishi Eclipse GS-T街机模式

MYTCGTS：2004 Toyota Celica GT-S Action Package 街机模式

GOTPOPO：Polica car 街机模式

FIXITUP：免费维修

GORETRO：乙烯基

《暴力摩托》游戏秘技

在比赛过程中先键入"XYZZY"，如果输入正确，此时你的名称（玩家名称）会变为黄色，这表示已启用了秘技的输入功能，然后再根据你的需要键入下列相应的秘技代码：

K' THUNK!：得到木棒

THWACK!：得到铁鞭

SPOON!：开启加速功能

YES,OCCIFER：杀掉警察

BRIBE：贿赂警察，减少交警上路执勤次数

PLUGH：禁用秘技（玩家名称变回白色）

《全面攻击》作弊码
Massive Assault

keyholemaster：打开战争迷雾

yeepeekaye：在指定地点发射一超级武器

ineedalltechnos：无限的金钱和整个的科技树开启以及开启照相机模态（进入全方位视角）

motherrussia：得到一辆T-80 MBT（俄军战车）

coolihaveanewcar：得到一辆中央情报局的公务车

coolimthepresident：得到一个美国总统

swatatyourorders：得到一个SWAT特警队员

ymca：生成一个美国警官

greenjelly：生成一个英国的警官

bringoutthedead：得到一辆救护车

duckhunt：得到一只会飞的鸭子

blackhawkdown：得到SA12防空导弹

《黑暗史诗》游戏秘技

在游戏中，使用"Ctrl＋Shift＋~"调出控制台，输入以下秘技即可得到相应效果：

god：提高10级

fame：提高1000点声望

gold：得到50 000金钱

《沸点——地狱之路》小秘技
Boiling Point：Road to Hell

按"~"呼出控制台，输入下列字符：

ADDHEALTH *：加血（*为1～100）

ADDARMOR *：加装甲（*为1～100）

《地球2160》作弊码
（Earth 2160）

按下回车键即可进入游戏控制台，输入以下秘技即可得到相应效果：

cheats_2160：激活作弊模式

ResearchAll：研发所有科技

AddMoney X：增加X单位资源点数

ResetFog：取消战争迷雾

Heal：治疗指定单位

Kill：干掉指定单位

AddExperiencePoints X：增加经验点数X

SetExperienceLevel X：设定经验级别X

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十三期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

良性“外挂”？

外挂被大多数玩家和运营商所深恶痛绝，某些情况下一些对游戏平衡性造成破坏的外挂短时间内即对游戏运营造成了破坏。现在出现了一种“良性外挂”，比如某款暑期内最知名的网络游戏玩家开发的部分插件，可显示坐标、怪物血量、人物数值，在辅助玩家进行游戏的过程中，并未对游戏的平衡性造成破坏，运营商也默许玩家使用。

有人说良性外挂只是弥补了游戏开发时的某些不足，可使玩家在游戏时更贴心、更得心应手，并且这些外挂并没有影响到游戏的平衡性。你认为这种良性外挂的存在合理吗？怎样界定？欢迎您发表意见。

网友发言

反对一切外挂！

新浪网友 211.13.134.*

再怎么说“辅助性质”，只要是个别人使用，游戏的平衡性就不能保障，除非游戏中所有的人都使用。但那可能吗？所以，反对任何形式和名义的外挂。

新浪网友 221.115.8.*

任何外挂我都不赞成使用，哪怕只是显示对方血量的外挂工具，也会造成游戏的不公平。

支持良性外挂！

晶合后院 Roll

个人赞成这种“良性辅助程序”，不赞成把它叫外挂。真正的外挂，我觉得是那种破坏游戏平衡性的。再说，目前的这些网游操作越来越复杂。看那些玩网络游戏的手一直不停地动……实在是有点“是我们玩游戏还是游戏玩我们”的想法。

晶合后院 赤竹

单机游戏的修改，只要不破坏游戏平衡性就好；网络游戏也只要不影响玩家之间公平就好。像提供帮助的插件，我想是应当支持的。我甚至觉得，那些“按键精灵”之类的外挂，也是合情合理的……

新浪网友 216.11.14.*

网游的第三方插件应该是一种健康外挂，《传奇》最初的看血等也是良性的外挂。不影响游戏平衡，却可帮助玩家玩好游戏的外挂，应该有存在的理由。

新浪网友 刹那风华

把玩家从大量重复性操作中解放出来，这样的外挂还是有意义的；但挂机、变速之类的外挂，应该坚决抵制。

外挂是双刃剑

新浪网友 娅娅

其实只要是可帮助我们更便捷进行游戏的软件，就不应该被叫做外挂，而应该叫“辅助性游戏工具”。那种破坏游戏平衡性的软件才是应该被封杀的外挂。建议游戏运营商多注意针对自家游戏的外挂站，一旦发现外挂上更人性化的功能就及时吸收整合到自己的游戏中去。这样，使用辅助性软件的玩家不会被无辜封杀，游戏本身的功能又能得到改善和加强。

晶合后院 与冰相伴

掌握先进工具都是破坏平衡的表现。掌握者从来不会对自己掌握的东西说三道四，而说的都是没有掌握的人。外挂和内挂也是一个道理。很多游戏，外挂和内挂没有人管。没有掌握者要么选择退出，要么选择自己也用；坚持不使用者只能被淘汰。这都是事物发展的规律，没有办法。

晶合后院 小品冠

不收费的外挂大多都不错，辅助性外挂还是可取的。它的初衷是方便玩家，大多情况下也做到了一些开发商应该设计却没有做到的功能。但法律上外挂还是说不过去的，所以一方面我们应该呼吁游戏制作者反思为什么会出现辅助性外挂，毕竟，任何事物的存在就有它的道理；另一方面，我们应该给制作者时间，在现阶段我们还是应该尽可能地抵制外挂！

晶合后院 舞雪飞痕

我想我们应该给外挂下一个定义。如果对游戏的平衡性没有影响，只是用另一种方式弥补了游戏的不足，这样的外挂可予支持。如果是刻意修改游戏，那么没必要理它，封吧！作为运营商，应该考虑到游戏的可玩性以及玩家对游戏的好感度。如果大家公开支持一款外挂，而且这款外挂确实给玩家带来很多方便的话，我想还是应该给以支持的。

我们已看到，外挂毁了很多游戏，但是支持外挂的游戏和使用外挂的玩家仍然很多。外挂，就是为了大家玩游戏玩得方便，如果恶意修改游戏数据，那它就是大家所说的“恶性外挂”了。如果我们承认游戏是一个虚拟世界，是现实的Copy，那么我们就应该想到，游戏中的我们面对的任何事物都是未知的。如果大家想面对一个公平的虚拟世界，就应该想到它带有现实世界的特性。有我们能力的极限，我们就不应该去刻意修改。你遇到怪了，怎么会知道它多少血，攻击力多少啊？这些外挂是对弱势玩家的保护吧。如果大家喜欢一个游戏，就不应该使用外挂。P

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM　sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

聊天室166期　本期OP　金钢无敌之魔之左手

林晓：那天“魔之左手”写完榜评后，悄悄走到我办公桌旁，扭捏半天，才喃喃问道：“林晓你会怎么介绍我呢？”正被读者调查表统计工作缠得一个头两个大的我，足足用了10秒钟才反应过来。10秒钟啊！要在CS里我已经被爆头了。这个左手，说话态度和他的大块头一点都不相称。左手虽有一夫当关万夫莫开的身板，但其实是一个与世无争、性情敦厚、言语“温柔”的人，不信，你看看他的榜评就知道了。

TOP TEN投票的理由

金山游侠，让我一直都是RPG的终结者！ (IP:220.166.49.58)

有了Alcohol120%，偶玩NBA Live2005就一个字：爽！ (IP:218.78.247.20)

《Your Uninstaller! 2004》对于程序的卸载、系统垃圾文件的清除和鼠标右键菜单的管理都非常出色。 (IP:61.150.16.182)

紫光拼音输入法就是好用，可是《魔兽世界》咋就不支持你呢？ (IP:219.159.133.55)

Foobar2000和My MPC几乎为现今媒体播放的必备软件，效果之好、支持格式之全、操作之方便可以说“地球人都知道啊”，且UltraISO在WINISO完结之后也成为制作镜像文件首选软件。 (219.142.170.41)

OP：……

乱谈梦幻

网友 jcy007

狮驼说自己秒的多，龙宫的玩家笑了。
龙宫说自己法术强，魔王的玩家笑了。
魔王说自己血NB，地府的玩家笑了。
地府说自己定上吊，普陀的玩家笑了。
普陀说自己能够耗，盘丝的玩家笑了。
盘丝说自己打BOSS爽，天宫的玩家笑了。
天宫说自己能抽灵，方寸的玩家笑了。
方寸说自己速度快，女儿的玩家笑了。
女儿说自己有双封，五庄的玩家笑了。
五庄说自己能群补，化生的玩家笑了。
化生说自己任务强，大唐的玩家笑了。
大唐说自己赚钱强，我却笑不起来了。

OP：555，看到最后一条我也笑不起来了。

当菜鸟遇到老鸟

网友 emi

老鸟：玩过DOS吗？
菜鸟：我虽然一开始就学习Windows 98，但是DOS书我还是看过几本的。虽然不能说精通，但还可以对付的。
老鸟：我说的DOS，是Denial of Service。
菜鸟：//faint。
老鸟：玩过BO吗？
菜鸟：别说老版本的BO，就是BO2000都玩过了，我还会自己杀呢。
老鸟：我说的BO，是Buffer Overflow。
菜鸟：//faint。
老鸟：玩过PB吗？
菜鸟：哈哈，Powerbuilder是我最拿手的了，这……
老鸟：我说的PB，是PlayBoy。
菜鸟：//faint。

* **//faint：**bbs用语，表示惊讶得昏倒在地。

OP：哈哈，据说SONY很长时间没出掌机的原因就是——按业内标准定名法，它出的掌机应该叫——PlayBoy！！

DOS，永远难以忘却的记忆（上）

网友 blacksky

1.内存，爱你没商量。

优化内存的单位不是每M，也不是每k，而是每Byte。为了用内存，我可使尽了浑身解数，从Config.sys里堆栈的数量和大小，到Autoexec.bat里加载高端内存程序的顺序，无一不是我优化的对象。那时，常常费了半天功夫重启N次后，基本内存才多出了几k。DOS 6.0下有个叫Memmaker的内存优化程序，虽说性能不怎么样，但有本土优势，操作系统自带。使用它，必须频繁更改选项，重启系统，来比较各种参数的优劣。资深的DOS行家都知道有个叫Qemm的内存优化程序，它可比DOS下的Memmaker强多了。就是这个神奇的程序，可使DOS的基本内存达到634k（最大640k），多少不能玩的游戏都是在它手下攻破的。

2.游戏，重内容不重画面。

DOS游戏小得可怜，一般游戏只有两三兆，最大的也不过十几兆。有一个叫“F-117”的飞机模拟游戏，一张软盘都装得下。据说海湾战争前，美军就用它对军队进行训练。我见过它的说明，其操作复杂度、真实度胜过现在大部分模拟游戏，注意是指其操作，而不是其画面。《大航海时代Ⅱ》《三国志Ⅳ》《炎龙骑士团》《天使帝国》，这些耳熟能详的名字，不知让多少人废寝忘食。游戏改派玩家想必对FPE的*键，GB的两下Ctrl记忆犹新吧！直到今天，FPE仍用*键作为它开启的缺省定义。

（未完待续）

RP问题

■晶合实验室 魔之左手

“左手同学，该你写榜评了！”林晓姐姐的邮件无情地打断了我甜美的午觉。不过林晓姐姐真的是多才多艺呀，居然会用“喝难（河南）”话写邮件，这倒让我没有想到。我艰难地从湿润的桌子上支起身子，擦擦嘴边的口水，在工作安排中艰难地挤出时间安插新的任务。那来自大软、大硬、大网、大……的任务呀，让这个夏天成了我减肥的好时期（楼下的佳音GG和大网的蚂蚁JJ问：有我们的任务？答笛GG：胡扯，居然在这儿邀功，扣除两月稿费。左手：……这下真地减肥了，没饭吃啦）。

看了看随信寄来的本次榜单，我发现多才多艺的软件似乎总是受欢迎。高居榜首的软件Windows优化大师大概也是整个榜单中功能最多的了，当然我们说的功能不包括“系统崩溃功能”一类概率事件。这款软件蝉联冠军，可见内地用户的电脑配置确实偏低，优化电脑性能仍然是很多用户最切实的需求，我们更应该义不容辞地为用户推荐更多性价比高的硬件（林晓姐姐：唉？怎么说着说着又扯到硬件上了？说软件！）。

@#￥%^&（读榜单ing）。我左看右看、上看下看——哦，这期的游戏榜单和上期几乎完全一样……啊！不对，这期是软件榜单。不过没啥变化这一点双方倒是共同的，相对于硬件市场的风起云涌……（林晓姐姐：怒！左手：啊……）

在不经意的一瞥中，我发现在20名的大榜单中，出现了N多的“毒”字？细细数来，杀毒软件居然有3款之多，再加上防火墙，1/5的榜单被安全软件占据。这到底是因为用户们的自我保护意识空前高涨还是应用环境危机四伏，我也不知道该高兴还是沮丧。特别要指出的是榜单中还包括一款“疑似病毒”的软件，在受到多方谴责的情况下，它竟然能稳稳占据中上的位置，真是让人费解。

榜单中，还有与网络相关的软件5款（含防火墙）、媒体播放3款、与游戏相关的3款（含虚拟硬件）；与办公有关的软件只有一个输入法和2个翻译词典软件。从它们的分布来看，我们的读者在用电脑做什么大概也一目了然了。学生朋友们放心，我是不会请家长的哦，不过好游戏、好电影、好动画，总要给我点意思意思吧。（林晓姐姐：救命呀！什么RP呀！）

林晓姐姐不要着急下结论哦。说到RP问题，我至少没有乘坐XX齿轮在艾泽拉斯大陆上奔驰吧。那些冒着超速被罚危险的牛牛、兽兽、魔魔、灵灵和高矮胖瘦不等，长得人模人样的玩家们，RP总不会比我好吧。至于利用外挂练出飞天遁地神功，杀人于无形，千里之外取人性命（这个功能不知道有没有）的玩家，RP就根本不要提了。还有，还有……（林晓姐姐：晕倒！好了，好了，你是好手手，RP最好了，行不行？左手：呵呵，我是正义的圣骑士，以圣光之名 ）

咦，林晓姐姐又给俺看了下载软件排行榜。这可真是不一般，一半多的软件根本没有出现在热门软件排行榜中。特别是QQ、超级解霸、Winamp等软件，几乎是装机必备，可是却没有被用户投票进入热门排行，真是奇怪的事情。我想应该是太过熟悉，以至于被用户视而不见，在投票时完全忽略了吧。（其实我刚才完全没注意到这些软件居然没有上榜。林晓：其实你是根本没有注意到我们的名人堂！还是RP有问题！）

不知不觉，文章结束的时间又到了。左手能够闲聊的时间，每年也就这么多。在临走前，我要说两句，真的只有两句，不是领导“一句”一个小时哦。（众人：哪来这么多废话，丢他。——警报！警报！大量不名物品高速接近中。）

左手（躲闪中），这个，这个，我还有软件推荐榜要写呢。这次我推荐两款最爱的软件：1.EmEditor，这是一个非常不错的写字板增强软件，拥有自动存盘、备份等功能以及更强大的类似Word的编辑工具，非常适合常常写稿件的用户，例如不才区区在下。2.BTComet，关于BT下载我就不赘述了，而在自己和周围人的反映中，BTComet无论是速度还是稳定性，都相当不错，是同类软件中较好的一款。

好吧，今天就到这里吧。（开无敌，逃跑）P

***RP**：汉字“人品”的缩写。

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.7Build5.708	1	831	○	鲁锦
金山毒霸	2005	2	752	○	金山公司
WinRAR	3.50Bate7	3	687	○	Eugene Roshal
网际快车	1.65	4	642	↑	JetCar软件工作室
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	5	609	↑	清华紫光软件股份有限公司
金山游侠	V	6	600	↓	金山公司
瑞星杀毒软件	2005	7	581	○	北京瑞星公司
Windows Media Player	10.0.3802	8	578	○	Microsoft
3721中文网址	2.81Build806	9	555	↑	国风因特软件有限公司
超级兔子魔法设置	6.95	10	542	↓	蔡旋
金山快译	2005	11	497	○	金山公司
金山词霸	2005	12	449	↑	金山公司
新浪UC	2005 II 正式版	13	426	↑	北京讯通佳网网络技术有限公司
天网防火墙	2.7.5	14	410	↓	众达天网技术有限公司
Alcohol120%	1.9.5.3105	15	394	↓	Alcohol Soft Development Team
变速齿轮	0.44	16	386	↑	王荣
Media Player Classic	6.4.8.4	17	317	↓	Guliverkli
江民杀毒软件	2005	18	285	↑	北京江民公司
Real Player	10.5中文版	19	237	○	RealNetwork
Maxthon	1.3.1	20	135	↓	Blood Chen

本榜所列软件版本号截止于2005年7月20日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（网际快车）1.65简体中文版	16 290 943
2	RealONE Player2.0Build6.0.11.872简体中文版	14 362 051
3	WinRAR 3.42简体中文版	10 005 650
4	腾讯QQ 2004 II 正式版	9 964 418
5	豪杰超级解霸3000英雄版	8 615 962
6	Microsoft Media Player 9简体中文版9.00.00.2980	8 209 016
7	影音传送带（Net Transport）1.94c	7 116 220
8	极品五笔输入法6.0 Build	6 242 184
9	Winamp5 Pro汉化增强版5.093	5 042 765
10	SeeTV网络电视2005新春版4.179	3 798 012

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

一切皆有可能

爽翻了!

绝配装备
惊喜连连



想做运动场上最抢眼的PLAYER?
让李宁运动配件装备你

2005年8月15日至9月11日
在指定李宁专卖店购买李宁运动
件产品,即有绝配好礼。

活动仅李宁配件类产品参加，配件产品包括运动包、帽、袜、护具、泳具、
拍类产品。
日单张购物小票领取奖品，赠品赠完为止。
活动在指定城市开展，活动的最终解释权属于北京李宁体育用品有限公司



满 88元 赠时尚哑铃一套



满 158元 赠专业飞镖盘一套

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060